
Micro
NEWS
15 F
ELVIRA
PARAIT LE 1er ET LE 15
EUROPEAN
TRADE SHOW
SEGA
8 MANETTES
COMPATIBLES
UN AMOUR DE PC
SEX MACHINES
LA COLLEC'
NUMERO
SCANDALEUX
15 AVRIL 1990 / N° 33
M 2843 33 15,00 F



LA SIMULATION EXTRÊME
HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME...
BEST OF
HARRICANA
PHOTOS ATARI
SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1
LES ETAPES DU RAID :
MINUIT SPORT Les 22/01 • 29/01
5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT Les 27/01 • 3/02
10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
AUTO MOTO Les 28/01 • 4/02
11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA Les 24/02 et 3/03
ET QUOTIDIENNEMENT DU
23/02 AU 10/03 :
Dans le Journal de 13 h 00
Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)
LE JEU DU RAID HARRICANA
DISPONIBLE SUR : AMIGA - AMSTRAD CPC - ATARI ST - IBM PC & Comp
DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR
GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés !
20 sacs de sport LORICIEL !
LORICIEL
...UE DE LA PROCESSION
...500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gegner
fnac
CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F



SOMMAIRE

OUTRAGEOUS !

Parfaitement, ce numéro est scandaleux. Scandaleux mais opulent, voyez la couverture... Et comme un malheur n'arrive jamais seul, l'envers vaut l'endroit : Jean-Pierre Mocky montre et raconte tout dans *Sex Machines*, aidé par le professeur Choron qui ouvre par ailleurs sa rubrique, mise en dessin par Vuillemin qu'est pas chérubin. Eric Satyre en profite pour mettre à la vente une collection pas piquée des hannetons, pendant qu'Empire couronne le tout avec en page 35 un jeu dont je n'ose même pas citer le nom. Carali pourrait rattraper la sauce avec René Flapahaga, il ne le fait pas, vraiment pas...

Que reste-t-il alors dans ce numéro pour les braves gens ? Ben... des tests de jeux, la suite du dossier CDI/CD-ROM, de belles pubs et plein d'autres choses trop palies pour être honnêtes. J'oubliais un dossier sur les manettes Sega... quoiqu'un brin phallique à mon goût. Non, décidément ce numéro est vraiment outrageous. Mais on vous avait prévenus dans le précédent numéro : si vous voulez de la presse-catalogue gentillette au kilo, passez votre chemin, you came to the wrong place ! Par contre si vous désirez vous éclater et rigoler un bon coup - et après tout, n'était-ce pas votre but premier en achetant un ordinateur ou une console ? -, welcome to Micro News. Il ne vous reste qu'à tourner la page...

Jean-Michel Berfé



NEWS

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 90

Cyborg casseur, conquérant fou, bête ombrageuse ou moine zen : choisissez votre panoplie !

Européens, Américains, Japonais : ils sont venus, ils sont tous là - les professionnels de la micro ludique s'étaient donné rendez-vous à Londres du 1er au 3 avril pour le second European Computer Trade Show

DE L'OR EN BAM

Le futur hit d'US Gold s'appelle **Botox**, un cyborg que l'on envoie combattre dans l'espace afin de tester ses capacités. Les décors sont en "Rotoscape", c'est-à-dire qu'ils tournent autour du personnage sur 360 degrés. Si vous ne passez pas le challenge, votre robot sera concassé par des presses hydrauliques et envoyé à la casse dans le plus pur style bondesque (la voiture du truand dans *Goldfinger*) - c'est bon comme là-bas, dis !

US Gold présentait également **The Legend of Billy Boulder**, où vous apprendrez qu'il y avait déjà des galeries marchandes, des prisons et des casinos il y a deux millions d'années ! Vous pourrez visiter 22 villes avec chacune 50 lieux différents

New Worlds Computing, une société américaine, est désormais distribuée par US Gold et présente trois jeux sur Amiga et compatibles PC : **Might and Magic 2**, un jeu de rôle avec 250 monstres, 96 pouvoirs et 250 armes différentes ; **Nuclear War**, un jeu de stratégie satirique où, pris d'une folie hégémonique, vous essaierez de conquérir le monde en combattant Tricky Dick et Ayatollah Kookamamia ; enfin **King's Bounty**, un jeu de stratégie/action/aventure

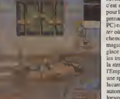
Epyx, que certains avaient enterré un peu prématurément, sort **Snow Strike** sur les 16 bits, C64 et CPC : un jeu de stratégie intégrant des combats d'avions.

Capcom présentait **Dynastie Wars**, un jeu d'arcade au temps des samouraï. Quant au hit **Gauntlet**, il était visible en cartouche 8 bits, adapté pour la console Sega.

DE L'AUTRE COTE DU MIROIR

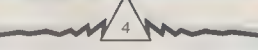
Mirrorsoft présentait un grand nombre de jeux sous son label ou chez Imageworks, Cinemaware, FTL, PSS ou Spectrum Holobyte : **Back to the Future 2, Theme Park Mystery, Flight of the Intruder, Final Battle** (la suite de *Legend of the Sword*), **TV Sports Baseball, Riders of Rohan, Battle Master, Blade Warrior** (ex *Palladin*), **Interphase, Terrarium, Omnicron Conspiracy, Cadaver, Gravity, Wolfpack, Harpoon, Chaos Strikes Back, Up and Away.**

Nous reviendrons plus en détail sur tous ces jeux dans un prochain numéro.

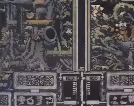

Back to the Future 2

L'OMBRE DE LA BETE

Psygnosis s'apprête à abattre des cartes redoutables avec notamment **Shadow of the Beast 2** (ST, Amiga), qui est extrêmement beau et vous emporte dans un univers magique comme seuls les Anglais savent le créer. Mais le plus fort c'est que les autres jeux dévoilés pour la circonstance sont tout aussi prenants : **Tempus** (ST, Amiga, PC) est un jeu style *Dungeon Master* où vous devrez retrouver votre chemin dans des châteaux, forêts magiques, souterrains, caves de glace ; **Carthage** (également pour les trois formats 16 bits) mélange la stratégie et l'action au temps de l'Empire romain, avec notamment une splendide course de char dans la campagne où la perspective passe automatiquement en vue de dessus lorsqu'on est côte à côte avec un autre char (que l'on peut endommager grâce aux essieux armés de



dents de métal - les références cinématographiques s'imposent de nouveau. James Bond au volant de son Aston-Martin toujours dans *Goldfinger* ou bien *Ben-Hur*), **Dr. Mallett** (nom provisoire) ludiciel d'arcade fort sympathique où un jeune garçon avec à ses trousses une meute gélatineuse, tente de sortir d'une étrange demeure poursuivi par l'horrible docteur Mallett, **The Killing Game Show**, un jeu télévisé des temps futurs où vous dirigez un androïde combattant des machines à tuer dans un immense labyrinthe qui se remplit progressivement d'eau, **Awesome**, un super *Space Harrier* de l'espace, époustouflant ! Du très grand art pour un des éditeurs les plus créatifs du moment.


Up and Away

MAMAN LES P'TITS BATEAUX...

Cette année, Accolade semble bien décidé à nous mener en bateau avec **Powerboat USA** et **Gunboat**. Le premier est une course d'offshore en 3D très spectaculaire et le second, également en 3D, vous met aux commandes d'un bateau de patrouille à bord duquel vous remontez un fleuve à la recherche du camp de base de la guérilla rebelle. Avec **Balance of the Planet**, vous allez tenter de résoudre les problèmes d'environnement : pluies acides, accidents nucléaires, pollution de l'eau etc. Un soft qui comme *Sim City* ou *Balance of Power* risque d'être passionnant à la longue (ou à Lalonde). Côté verdure, on signale également la sortie prochaine du green de **Jack Nicklaus' Limited Golf and Course Design**, une simulation de golf qui, outre son titre à rallonge, présente la particularité de vous permettre de créer vos propres parcours.

Theme Park Mystery

Et pour ceux qui aiment passer leur temps à courir après la baballe, **Hardball 2**, la suite de la fameuse simulation de baseball d'Accolade devrait sortir très prochainement.

THE EDGE FAIT DES BULLES

The Edge, déjà responsable de l'arrivée sur nos micros des deux personnages les plus cools de la BD, *Garfield* et *Snoopy*, vient de racheter les droits d'**Astérix**. Il faut donc s'attendre à voir débouler bientôt un soft qui vous fera revivre les aventures de notre héros moustachu préféré. Un autre héros, tout aussi costaud, mais beaucoup moins tendre devrait se retrouver sur vos moniteurs pas plus tard que dans pas longtemps. Il s'agit du **Punisher**, le justicier ultraviolent de chez Marvel, interprété à l'écran par l'inoubliable Dolph Lundgren (le boxeur russe de *Rocky 4*, *6* ou *12*, je ne sais plus).


Dynastic Wars

LE ZEN DANS L'ART LUDIQUE D'INFOGRAMES

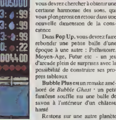
Alors qu'une certaine agitation régnait en permanence dans le salon, près du stand Infogrames deux personnes semblaient dormir, portant des lunettes et des écouteurs





NEWS

reliés à une étrange mallette.) Un peu plus tard, Christelle elle-même - la charmante attachée de presse d'Infogrames - semblait succomber au charme de l'énigmatique mallette au bois dormant .. Elle nous expliqua alors qu'il s'agissait du système **Brain Building**. "un appareil du troisième millénaire" produisant des battements sonores et des signaux lumineux qui stimulent et entraînent les rythmes cérébraux du cerveau. Le modèle de base, le *Theta Junior "Dreamer"*, a la taille d'un paquet de cigarettes, coûte 1 200 F et peut être utilisé par deux personnes à la fois Il fonctionne sur piles et est livré avec les lunettes et les écouteurs, ainsi que


Pop Up

six programmes couvrant les principaux besoins des utilisateurs sommeil, méditation, récupération 1 et 2, relaxation 1 et 2 En fait le *Brain Building* permet d obtenir un état de conscience similaire à celui que l'on obtient en pratiquant des exercices de méditation

Des études réalisées à l'université de médecine de Tokyo sur des pratiquants du zazen (posture de méditation zen) ont montré que pendant la méditation le tracé de l'électroencéphalogramme (E E G) suit un rythme *alpha* persistant (de grande amplitude et de fréquences basses), alors que l'état d'éveil normal donne un rythme *bêta* de faible amplitude et de fréquences rapides, et le sommeil un rythme *delta* à ondes lentes Il s'agit donc d'un état physiologique bien caractéristique, qui s'accompagne d'une relaxation complète du cortex cérébral avec une absence de travail mental, de pensées, d'émotions et de sensations extérieures Les médecins japonais ont également observé que durant le zazen la circulation du sang s'accroît de 20 à 40%, le besoin en calories décroît, les organes internes et la colonne vertébrale sont fortifiés, les stimuli extérieurs et notamment le stress sont beaucoup mieux maîtrisés

Ces données quelque peu techniques vous permettront de mieux apprécier la sortie prochaine d'**Alpha Waves**, un logiciel pour ST, Amiga et PC basé sur un concept unique vous vous trouvez à l'intérieur d'un cube en 3D à la recherche de plates-formes et d'escaliers qui vous permettront de trouver la porte magique Des êtres polygonaux habitent également cet univers, avec une intelligence et un langage qui leur sont propres Certaines parties du cube émettent des ondes sonores *alpha* semblables à celles du *Brain Building* · vous devrez chercher à obtenir une certaine harmonie des sons, qui vous plongeront en retour dans une nouvelle dimension de la conscience

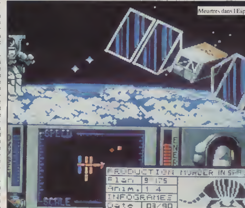
Bubble Plus

Dans **Pop Up**, vous devrez faire rebondir une petite balle d'une époque à une autre : Préhistoire, Moyen-Age, Futur etc - un jeu d'arcade plein de surprises avec la possibilité de construire ses propres tableaux

Bubble Plus est un remake amélioré de *Bubble Ghost* · un petit fantôme souffle sur une bulle de savon à l'intérieur d'un château hanté

Restons sur une autre planète avec **Meurtres dans l'Espace**, une aventure policière en l'an 2005 à bord d'une station orbitale vous devrez trouver le responsable d'une tentative de meurtre et sauver ainsi les huit membres de l'équipage Dialogues animés, séquences de simulation, manuel de pilotage, Bertrand Brocard et l'équipe de Hitech Productions n'ont pas lésiné sur les moyens et ont conçu ce soft avec la collaboration de spécialistes de l'Espace

Avec ces quatre nouveautés, le soleil brille de nouveau sur Infogrames qui possède désormais une solide gamme de logiciels de grande qualité, tous très différents les uns des autres **J.-M.B./M.L.**



Meurtres dans l'Espace


Daily Sport
MAN.UTD BOUGHT FOR £20 MILLION
MANCHESTER UNITED
LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL
1 5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS.
CARACTÉRISTIQUES :
1 UN JEU D'ARCADE COMPLET
PENALTIES, CORNERS, COUPS-FRANCS, RALENTIS, AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN, ARBITRE, ARBITRES DE TOUCHE
2 GESTION DU JEU
PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE, SÉLECTION D'ÉQUIPE, LISTE DES BLESSÉS, STATUT DES JOUEURS, ENTRAINEMENT DES JOUEURS, ARTICLES DE PRESSE, TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE, TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE); CALENDRIER DES MATCHS.
DISPONIBLE SUR : AMIGA ET ATARIST
BIENTÔT DISPONIBLE SUR : IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYSTÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE)
KRISALIS SOFTWARE TEQUE HOUSE MASONS YARD DOWNS ROW MOORGATE ROTHERHAM S60 2HD
PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA
KRISALIS
SOFTWARE LTD
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

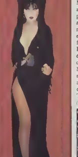
ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Elle revient, plus plantureuse que jamais, prête à planter ses crocs dans votre cou. Eric Satyre s'est porté volontaire. Et vous ?

Le logiciel sortira en mai sur ST, Amiga, compatibles PC et C64 un jeu d'aventure aussi vampirique que satanique et qui devrait faire du bruit - genre slurp-slurp, miam-miam et y'a bon Banasang. Le test complet sera dans le prochain Micro News et si vous complétez le jeu, Elvira a promis de vous serrer très fort sur sa poitrine - n'oubliez donc pas votre masque à oxygène. Mais au fait qui est Elvira ?

PRESSE-LES, ELVIS !

Elle s'appelle Cassandra Peterson, elle est née au Kansas et a été élevée dans le Colorado. A peine sortie du lycée, elle devient danseuse à Las Vegas où Elvis Presley lui aurait conseillé de chanter (quand on sait que le "King" était friand des petits traitements de faveur, on imagine tout à fait le style de la conversation. .). Elle part donc pour l'Europe, travaille quelques temps au Lido, puis chante dans un groupe rock italien. Fellini, qui, tout comme Russ Meyer, voue un culte aux poitrines avantageuses, ne pouvait pas ne pas la remarquer et elle fait une apparition dans *Roma*. Elle retourne ensuite aux Etats-Unis où elle apparaît dans divers shows et films jusqu'en 81 où elle devient Elvira, la présentatrice d'une émission de télévision sur les films d'horreur à Los Angeles. En mai 82, les Californiens achètent 2,7 millions de paires de lunettes 3D afin de pouvoir profiter pleinement de ses avantages lors d'un show TV en relief. Elle est ensuite acclamée lors de la remise des prix de la "Count Dracula Society" et le maire de Los Angeles décrète alors que le 9 mars sera le "Elvira Day".



Son fan-club compte aujourd'hui 35 000 membres et son image se décline sous toutes les conjugaisons : disques, posters, T-shirts, BD, calendriers, produits de maquillage, perruques, vêtements, services de porcelaine - seules les paires de seins siliconés ne sont pas encore en vente mais ça ne saurait tarder. Le film *Elvira, Mistress of the Dark* (produit par Queen 'B' Productions, sa propre compagnie) a fait sept millions de dollars de recettes en moins de six semaines. N'en jetez plus, le soutien-gorge est plein ! Quand on pense que les éditeurs français en sont encore à se demander si un soft érotique pourrait faire un carton, c'est à se taper la tête contre les murs.

Voici donc Elvire, prochainement sur tous vos écrans !

Eric Satyre



Elvira [illegible] are trade[illegible]ks of Queen B Productions



JUMPING JACK SON
PAF!
Rock'n'roll for ever !!!
Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.
Rempli de performances techniques, Jumping Jack Son affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.
Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).
Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !
SATISFACTION GARANTEED !
DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.
INFOGRAMES

N E W S

Q.I. A POING

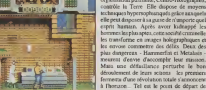
Loriciel prépare une simulation intelligente de kick-boxing pour ST qui devrait s'appeler **Panza Kick-Boxing**, du nom du champion du monde de cette discipline. Selon une méthode inédite, le costaud a tout d'abord été filmé en train d'effectuer tous les coups envisageables face à un programmeur courageux qui lui servait de partenaire (dur méner !). Puis, tandis qu'on ramassait à l'aspirateur les restes de ce martyr, le tout a été digitalisé et retravaillé pour obtenir des dizaines de sprites. On aboutit de cette façon à l'animation la plus réaliste jamais vue dans un soft de combat. Votre joueur choisira une dizaine de techniques parmi un assortiment en fonction de ses goûts - mais aussi de ses capacités - car les coups les plus puissants ne seront accessibles qu'à partir d'un certain niveau. Selon la rumeur, le programmeur aurait porté plainte pour coups et blessures et, bien que plusieurs témoins l'aient formellement reconnu, le sculptural Panza plaiderait non-coupable. Ça vous épate, oui, mais un Panza me - aïe, aïe ! Il est vraiment trop mauvais celui-là !





LA FAUCILLE ET LE MARTEAU

Depuis *New York 1997* et *Terminator*, on se doutait bien que le futur de l'espèce humaine n'était pas franchement enthousiasmant. "No future !", proclamait Sid Vicious dans un râle électrique - eh bien y'a gourance mon pote ! Il y a bien un futur et...



En 2245, la population se retrouve privée de tous ses droits et vit dans l'esclavage. Une organisation puissante, Centro-Holographix, contrôle la Terre. Elle dispose de moyens techniques hypersophistiqués grâce auxquels elle peut disposer à sa guise de n'importe quel esprit humain. Après avoir kidnappé les hommes les plus aptes, cette société criminelle les transforme en images holographiques et les envoie commettre des délits. Deux des plus dangereux - Hammerfist et Metalisis - meurent d'envie d'accomplir leur mission. Mais une défaillance perturbe le bon déroulement de leurs actions : les premiers ferments d'une révolution totale s'annoncent à l'horizon. Tel est le point de départ de **Hammerfist** qui s'annonce comme un bon et beau jeu de castagne plein de rebondissements. Vivement demain !


Lode Runner
l'Authentique
LODE RUNNER Champ
AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
MACINTOSH
Brøderbund

RECONCILIABULE

Les fêtes de Pâques entraîneront-elles la réconciliation des deux vieux garnements ? Je ne miserais pas ma bécane là-dessus...

Doc Amiga : Salut Prof !
Prof ST Salut Doc !
Doc Amiga : Je vous ai apporté dans mon attaché-case un petit pot de lait, une demi-livre de beurre et quelques softs bien frais.

Prof ST. Merci mon enfant, tire sur le ST et mon disque dur s'ouvrira

Doc Amiga : Oh, comme il est gros ! Et que vous avez de grandes oreilles. .

Prof ST C'est pour mieux t'entendre, mon petit Doc Approche-toi plus près que je te fasse voir mes dernières nouveautés

Doc Amiga Que vous avez de grande dents !

Prof ST C'est pour mieux te becter, toi et tes semblables Un jour je serai le maître de la micro !

Doc Amiga Rêve pas trop eh, gargouille ! Si tu crois que je vais me laisser tondre sans rien dire, tu te fourres le doigt dans l'œil jusqu'au coude Surtout que je m'entraîne depuis deux semaines sur **Budokan** et c'est pas du sumo - euh, pas du gâteau ! Si vous aimez les arts martiaux, vous ne serez pas déçus par cette superbe adaptation Les graphismes chatoyants et l'animation hyper-léchée constituent les points forts de ce soft. Bien entendu il se révèle aussi excellent pour l'apprentissage du kendo, du bo, du karaté ou du maniement du nunchaku L'atmosphère extrême onentale qui s'en dégage emplit mes narines d'un doux parfum de jasmin enivrant

Prof ST Tiens - pef ! Prenez ça sur vos narines justement ! Désormais appelez-moi "MONSIEUR Fernand", c'est mon nom en temps qu'entreineur d'une poignée de jeunes boxeurs promis au plus brillant avenir Depuis que j'ai mis le nez dans **World Championship Boxing Manager**,mes poulains font des miracles, surtout le petit Ramirez Ce soft est une simulation de management avec de superbes graphismes qui donnent à l'exercice du noble art une ambiance aussi glauque que celle des petites salles de boxe de quartier à la grande époque Ruelles sombres, salle de gym miteuse, bureau genre détective privé ncain avec secrétaire pulpeuse, tout y est ! Vous prenez en main la destinée de quelques jeunes garçons bien costauds, vous leur faites signer un contrat, vous téléphonez aux autres managers, vous organisez des combats, vous massez vos boxeurs, vous les entraînez etc Pedro, Luis, Dédé ! Occupez-vous de lui !





Doc Amiga. Arghh! Prends ça et encore ça! Plein ta tête, ah ce que j'aimerais être à la place de la raquette et t'envoyer valdinguer sous d'autres cieux Vlan ! **Krypton Egg** est un casse-briques bien réalisé, on aime ou on n'aime pas, enfin côté réalisation ça essure Alors, démolisseurs - à vos joysticks !

Prof ST C'est bon les gars, laissez-le ! J'ai deux ou trois questions à lui poser. **Ghosts'n Goblins**, ça vous dit quelque chose, brute avinée ?

Doc Amiga : Encore un truc japonais !

Putain de softs étrangers ! Ras-le-bol de riz de ces envahisseurs, saké-les !

Prof ST : Je suis comme vous, d'ordinaire j'apprécie très peu ce genre de nipponeries. Mais il faut bien reconnaître que ce jeu-là a marqué son époque. Souvenez-vous, c'était il y a quelques années... les débuts à l'écran du chevalier en slip qui combattait déjà des zombis, des squelettes et des plantes carnivores. La suite - *Ghouls'n Ghosts* - est sortie tout récemment - mais jamais le premier épisode n'avait pointé le bout de son nez sur notre bon vieux ST. C'est désormais chose faite grâce aux bons soins d'Elite, qui n'hésite pas à ressortir ce jeu (qui date quand même de 1988).

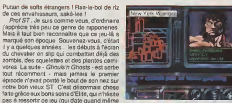
Doc Amiga : Tiens, si les semelles de tes godasses sont aussi épaisses que ton larfeuille, enfile-toi donc une bonne rasade de **Battle Ships**, puis reprends un coup de **Beyond the Ice Palace** et termine par **Ikari Warriors**. Ça devrait te remettre d'aplomb vu



que le prix de ces softs ne dépasse pas les 100 F. Rien que ça c'est une performance. Hallucinant, non ?

Prof ST : Pas tant que ça... Chez moi, c'est moins de 300 F les quatre jeux avec la compilation de Tomahawk **Adventures**. Pour ce prix-là, vous avez droit à *Emmanuelle* suivi d'*African Raiders* (ça se comprend !), puis à





Freedom (rien à voir avec les tampons hygiéniques, il s'agit d'un jeu d'aventure-arcade ayant pour thème l'abolition de l'esclavage) et pour finir, *20 000 Lieues sous les Mers*, un soft tentaculaire.

Doc Amiga : Et moi je te tentacule, espèce de grossier personnage ! T'es resté trop longtemps dans le désert, toi... Les gens de Cinemaware également et qu'est-ce que ça donne ? Une suite et c'est, oui vous avez deviné, **It Came from the Desert 2** : le retour de la vengeance des fourmis géantes. A part ça, pas grand-chose de nouveau ! Il faut vraiment chercher dans les coins pour se convaincre que c'est la suite. In fine, les amateurs apprécieront.

Prof ST : Moi aussi, j'aime bien combattre des monstres... Vous, ma belle-mère, mon inspecteur des impôts, mais aussi les extra-terrestres de **Leavin' Teramis.** C'est un shoot'em up en vue de dessus bourré d'humour (une grande première dans le genre) dans lequel vous vous introduisez à bord d'un vaisseau spatial rempli d'aliens gluants. La présentation reprend le premier gag de *La folle histoire de l'espace* de Mel Brooks avec un imposant vaisseau qui traverse l'écran pendant au moins dix minutes. Une introduction vraiment tordante avec des bouteilles de bière qui flottent dans l'espace, des graffiti "No Future" sur les parois du vaisseau et des panneaux indiquant les toilettes pour hommes, femmes, ou aliens.

Doc Amiga : Y'a pas un petit coin pour les destructeurs de vermine ? Because le type qui se défonce dans **New York Warriors** n'a même pas le temps de satisfaire ses envies naturelles, tellement son boulot lui prend la tête. Je recommande à tous les Amigafans ce soft dément, c'est un casse-types et éclate-tronches de premier ordre, un petit bijou. Même les possesseurs de consoles vont en rester bouche bée. Une réalisation impec, une quantité invraisemblable de sprites à l'écran et de superbruitages, génial ! Après ça je te plains Prof, tu peux toujours t'aligner...

Prof ST : En tout cas si quelqu'un peut encore supporter la comparaison avec les consoles, c'est bien moi ! Vu son prix, te bécane fera bientôt partie du cercle des brouettes disparues !

Doc Amiga : Carpe diem ! Et Amiga for ever.

Prof ST : De l'air !

NEWS

CADOR DE QUARTIER

Eh les kids, ça vous diran de devenir le caid du coin, le héros de ces demoiselles, le mec le plus cool de tout le pâté de maisons ? **Skidz** va vous en donner l'occasion. Il s'agit en effet de devenir un as de BMX ou de skateboard A travers 7 quartiers de la ville, correspondant chacun à un parcours différent, vous allez devoir montrer vos talents de casse-cou avant de devenir le champion le plus respecté de la municipalité Mais avant d'en arriver là, il vous faudra pas mal d'entraînement. Par bonheur, il y a toujours moyen de s'équiper chez le marchand du coin - dont le magasin regorge des gadgets les plus divers Sortie pour bientôt sur ST et Amiga



ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2

Ouais ça va gazer ! Voilà une simulation de vol qui va décoiffer les aviateurs de Paimpol à Vladivostok **Advanced Tactical Fighter 2** (tiens, il y a eu un premier épisode ?) est un jeu qui allie à la fois le fun de l'arcade et le côté stratégique d'un vrai combat aérien. La simplicité des commandes lui confère un attrait immédiat Vous êtes tout de suite dans le bain, ciel mon ennemi ! Bien réalisé, avec la possibilité de choper les jets adverses, les tanks, les navires et les sous-marins - huit scénarios au menu -, voilà un soft (sortie en mai) qui va bouleverser l'équilibre des forces ludiques mondiales.





BZZZZZZZZZZZZ !

Si vous avez déjà rêvé de voler de fleur en fleur, **Venus**, le dernier shoot'em up de Gremlin va presque exaucer votre souhait en vous plaçant, non pas dans la peau d'un jouli jouli papillon, mais dans celle d'une bonne grosse mouche métallique (on fait ce qu'on peut) Vous apprendrez à faire des bonds de sauterelle pour éviter les tirs laser et à coller au plafond sans superglu pour tomber sur le dos de vos agresseurs De plus, devinez avec quoi se nourrit cette mouche à m.. - à miel ? Avec le contenu de bidons de gazole que vous ramasserez sur les cadavres de vos ennemis Habile croisement entre jeu de plate-forme et shoot'em up, *Venus* propose des graphismes pleins de superbes dégradés (présentés par un scrolling multidirectionnel qui glisse sur l'écran comme un pet de mouche sur une toile cirée). Le niveau de difficulté semble assez élevé mais je vous connais - ce ne sont pas trois insectes en ferraille qui vont vous arrêter ! Allez hop, on fonce dans le tas !


KICK OFF 2
ANCO
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00
ANCO SOFTWARE LTD, UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT Telephone No 0322 92513/92518 FAX No 0322 93422

CINQ COLONNES A LA LIGNE

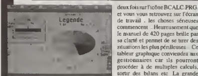
*U*n petit test sérieux - ça vous tente ? Remarquez, c'est comme à la téloche si vous n'êtes pas content, allez vous faire zapper le baigneur ailleurs Restons entre hommes, et entamons l'ascension de cet Everest... because, c'est du costaud, du hard pour les méninges, pas de la daube ! Les volontaires, un pas en avant Là, le petit gros à lunettes et à la tronche aussi fournie en boutons qu'une calculette, au turbin ! Bon, en cas de problème, je suis en face chez Dédé Salut. Vlan ! (Bruit de porte)

- Ben ! Ça alors, si j'avais su, je serais pas venu, dit le jeune pigeon. Mais feignant d'ignorer la supercherie, il entreprit de suppléer le maître.

- Commençons par le commencement **Becker Calc** nécessite un méga de mémoire et pour l'employer au maximum de ses capacités, mieux vaut posséder un deuxième lecteur de disquettes ou un disque dur Malgré les indications portées sur la boîte, un écran monochrome est plus que conseillé car en couleur et en moyenne définition, les indications manquent de lisibilité. En revanche, si vous aimez le confort, n'hésitez pas A part cet inconvénient (et grâce à l'environnement GEM), la prise en main se fait avec une facilité presque enfantine De plus les concepteurs n'ont pas voulu protéger ce programme, afin de ne pas léser les utilisateurs - alors là, bravo !

Une fois votre configuration clairement définie, on vous demande de rentrer état civil et adresse afin de certifier votre version. A partir de ce moment, vous pouvez travailler Cliquez deux fois sur l'icône BCALC PRG et vous vous retrouvez sur l'écran de travail . les choses sérieuses commencent Heureusement que le manuel de 420 pages brille par sa clarté et permet de se tirer des situations les plus périlleuses Ce tableur graphique conviendra aux gestionnaires car ils pourront procéder à de multiples calculs, sortir des bilans etc La grande souplesse d'utilisation et la possibilité d'une présentation graphique (bâtons, camemberts, manhattan, lignes) constituent les points forts de cet utilitaire

Un autre bon point . on peut, grâce à *Becker Calc*, importer directement des fichiers Multiplan ou Lotus Plus de 100 fonctions mathématiques, financières, logiques et des macrocommandes permettant d'automatiser la plupart des tâches courantes ! Quoi d'autre ? Des feuilles de calcul de 16 000 colonnes par 8 000 lignes (240 caractères par ligne, 99 par colonne) et toutes les fonctions habituelles de ce type de machine Classique et efficace, le *Becker Calc* vous fera aborder sans appréhension le monde des tableurs et vous empêchera de trop pagayer dans la semoule Voilà c'est tout, salut les gars, moi je me casse (Deuxième bruit de porte).



LES NOUVEAUX PORTABLES AMSTRAD

*P*résentés à Hanovre lors du CeBIT le 21 mars dernier, les deux derniers nés d'Amstrad ont plus d'un tour dans leur mallette **L'ALT 286** et **l'ALT 386SX** disposent chacun d'une RAM de 1 Mo, extensible à 2 ou 4 Mo par simple adjonction de barrettes SIMMs Ils sont équipés respectivement d'un disque dur de 20 et 40 Mo aux temps d'accès de 28 et 25 ms Comme leur nom l'indique, l'*ALT 286* et l'*ALT 386SX* sont basés sur des microprocesseurs rapides à 16 MHz - une vitesse très raisonnable. Le lecteur de disquettes 3"1/2 intégré permet un formatage à 1, 44 Mo, mais peut tout aussi bien lire ou écrire au format 720 Ko Jusque-là, rien de bien extraordinaire En revanche, une heureuse surprise provient de l'écran LCD rétro-éclairé, qui permet un affichage en VGA (640 x 480) - tout en étant compatible avec les principaux standards EGA, CGA, MDA, Hercules HGC - et convertit automatiquement les 256 couleurs en 32 niveaux de gris Le resultat est surprenant, d'autant que l'image, malgré le passage de la couleur au monochrome, garde toute sa cohérence Le clavier, compatible AT, se compose de 85 touches dont 12 touches de fonction Son poids est de 6 kg - bloc batterie non compris -, ce qui le met sur un pied d'égalité avec ses principaux concurrents.

S'ils ne tranchent pas particulièrement sur les autres portables par leurs caractéristiques techniques, les *ALT 286* et *386SX* prendront assurément une place prépondérante quant au rapport qualité/prix, puisqu'ils seront commercialisés respectivement à 16 770 FHT et 20 900 FHT Sortie prevue pour juin 90.





EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



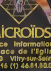






36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014. Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



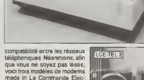
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
TéL : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

UN AMOUR DE PC

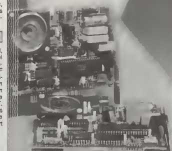
On l'aime bien, le PC : Abondos aura désormais une place privilégiée dans Micro News. Il tentera de distiller avec clarté un maximum d'informations sur cet univers en constante évolution.

Comme annoncé dans notre dernier numéro, voici le "hot-list" de Soffsel, version hardware Commençons par les imprimantes avec le **KX-P1124** de Panasonic (distribuée en France par Innelec au prix de 5 183 F TTC), les moniteurs avec le **Multisync 2A** de Nec Technologies , les lecteurs de disquettes avec le **BridgeFile 5"1/4** , et enfin les accessoires avec l'éternelle **Microsoft Mouse** Nous avons volontairement passé sous silence tout ce qui concernait la télématique (les modems par exemple) pour des raisons d'incompatibilité entre les réseaux téléphoniques Néanmoins, afin que vous ne soyez pas lésés, voici trois modèles de modems made in La Commande Electronique


La KX-P1124

TEL MINI, TEL MODEM

Le **LCE-TEL 2**, tout d'abord, est un simple émulateur Minitel 1200 bauds permettant le transfert de fichiers Son prix 990 F HT Plus sophistiqué, le **LCE-123** qui offre, outre l'émulation Minitel, l'accès Transpac en 1200 bauds full duplex, cette fois au prix de 1 990 F HT. Toujours plus loin, toujours plus vite, le **LCE-124** Il constitue une réelle évolution par rapport au précédent du point de vue de la vitesse puisqu'il émet en 2400 bauds full duplex (2 990 F HT) Les trois appareils précités fonctionnent avec le logiciel **LCE-COM 3** - reconnu comme le plus performant des logiciels français de télécommunication En effet, non content de reproduire fidèlement l'affichage du minitel, *LCE-COM 3* l'améliore pour lui donner une résolution graphique de haute qualité L'accès à des serveurs sous Transpac peut se faire en 1 200 ou 2 400 bauds, suivant le type de modem utilisé Le tout pour 400 F HT.


LCE-TEL 2

LE TOP DES TOPS

Puisque nous en sommes à La Commande Electronique, continuons sur notre lancée avec la gamme **Tops** Nombre d'entre vous ont dû un jour ou l'autre entendre parler de ce logiciel miracle ainsi que de ses dérivés, sans pour autant en connaître les tenants et les aboutissants. Un petit paragraphe consacré à l'explication du phénomène *Tops* serait donc le bienvenu En trois mots comme en un, *Tops* constitue un réseau local économique et simple d'emploi pour PC ou Mac Il permet donc la liaison entre plusieurs ordinateurs du même type (réseau PC ou réseau Mac), voire mixés - réseau PC et Mac Le nombre de postes connectés sur un réseau Ethernet ou AppleTalk atteint 254 Le logiciel de base (**Tops Dos 3.0**) existe aux formats 3"1/2 et 5"1/4 au prix de 2 150 F HT. Il intègre **Tops NetPrint** (qui assure la gestion des imprimantes et la traduction PostScript) et **Tops Inbox 3.0** - messagerie électronique qui supporte jusqu'à 20 postes et autorise le transfert de fichiers entre PC et Mac Côté *hard*, la panoplie Tops se compose de **Tops Flashcard**, indispensable pour connecter un PC au réseau AppleTalk avec une vitesse de transfert de 770 Ko/seconde (prix · 1 850 F HT) ainsi que de **Tops TeleConnector** qui assure le lien entre les différents postes de travail et permet de constituer le câblage du réseau *Tops* (prix 250 F HT) Si avec tout ça vous ne parvenez pas à communiquer, nous ne pouvons plus rien pour vous .. Pour de plus amples renseignements, La Commande Electronique 32 64 63 62

LE SHELL A BON DOS

Shell, *Dos*, deux termes obscurs dont les implications nous sont passablement étrangères. Pour pallier cette méconnaissance chronique, il existe un logiciel unique en son genre, que nous devons au génial Peter Norton - le **Norton Commander 3.0** Il s'agit d'un véritable tableau de bord micro qui vous fera utiliser de façon simple toutes les fonctionnalités du *Shell* et du *Dos*. Deux nouvelles fonctions figurent au menu de cette nouvelle version **Link**, qui offre la possibilité de transférer des fichiers d'un micro-ordinateur à l'autre, à travers un simple câble série, sans se soucier des formats de disquettes , et **Visualisation de Fichiers**, qui permet de voir directement un fichier base de données, tableur ou traitement de texte dans sa propre présentation, sans être obligé de charger le logiciel associé Edité par Frame Informatique, Norton Commander 3 0 est commercialisé au prix de 990 F HT. Le câble Link - indispensable pour bénéficier des avantages de la fonction Link - est disponible pour la somme de 250 F HT Pour plus de renseignements, Frame 47 72 77 77

S.O.S. FICHIERS

Une référence en matière de récupération et de restauration de fichiers **PC Tools DeLuxe Version 6** de Central Point Software Avec une telle panoplie d'outils destinés à la gestion des disques, qu'ils soient durs ou souples, l'irréparable ne peut plus vous arriver Parmi les principales nouvelles fonctions de cette version figurent · la récupération rapide et automatique des fichiers et des



répertoires perdus par *DiskFix*; la récupération des données à la suite d'un formatage accidentel du disque par *Mirror/Rebuild*; la localisation des fichiers par nom ou contenu, puis exécution de l'application associée etc. Pour plus de renseignements, Softpublishing : 47.68.87.87.

LA MICRO NE CASSE RIEN !

La campagne d'affichage qui accompagnait la sortie de notre numéro du 15 mars dernier (dont l'argumentaire faisait allusion à une sombre histoire de nouilles cassées) n'a pas dû vous échapper... Broderbund, plus sage et surtout plus soft - normal ! - préfère s'en tenir à une partie plus noble (?) de l'anatomie, à savoir la tête... Eh oui ! Avec Broderbund, la micro n'est plus un casse-tête, et pour le prouver, l'éditeur propose trois de ses logiciels vedettes : **Fantavision, Memory Mate et Print Shop**. Commençons par le plus connu des trois, *Fantavision*, qui sévit depuis des temps immémoriaux sur Amiga. Transformez vos coups de crayons hésitants en une véritable performance graphique - mieux, en une fresque vivante... En effet, non content d'être un somptueux utilitaire de dessin, *Fantavision* permet l'animation, le tout pour 399 F TTC. Vous désirez gérer des données à votre convenance, sans devoir suivre une formation fastidieuse ? Rien de plus simple avec *Memory Mate*, l'utilitaire qui mémorise pour vous. Son prix : 499 F TTC. Sympas, les lettres personnalisées, les documents agrémentés de "zoulis" dessins, les cartes de vœux originales réalisées de vos propres mains ! Figurez-vous que tout cela est désormais possible à chacun d'entre nous grâce à *Print Shop* et à sa bibliothèque graphique étendue. Son prix : 399 F TTC. Pour plus de renseignements concernant ces produits, Broderbund : 47.52.00.30.

BONNE IMPRESSION

Nous avons vu plus haut que Panasonic tenait une place de leader sur le marché des imprimantes. Cependant, la *KX-P1124* n'étant pas à la portée de toutes les bourses, nous vous proposons deux autres modèles aux prix plus modestes. Tout d'abord, la **KX-P1081**. Imprimante neuf aiguilles en 80 colonnes - elle imprime à la vitesse de 144 cps en qualité listing et 28 cps en qualité quasi-courrier. Elle peut être munie en option d'une interface série **KX-P11D** dont le prix est d'environ 1 000 F TTC. Le prix public de la *KX-P1081* est de 2 823 F. Plus perfectionnée, disposant de 11 fonctions accessibles en façade - polices, espacement, longueur du papier, sens d'impression, mode silencieux etc -, la **KX-P1180** est une imprimante 9 aiguilles en 110 colonnes. Sa vitesse d'impression est de 192 cps en qualité listing et de 38 cps en qualité quasi-courrier. Les options dont elle peut être dotée sont au nombre de trois : interface série **KX-P19** (environ 1 000 F TTC), mémoire tampon de 32 Ko **KX-P43** (environ 1 150 F TTC) et bac feuille à feuille **KX-P37** (environ 1 300 F TTC). La *KX-P1180* est commercialisée au prix de 3 427 F TTC. Pour tous renseignements, contacter la société Innelec, distributeur pour la France de ces produits au 48.91.00.44.


La KX-P1081

Nous voici parvenus au terme de cette première revue de détail consacrée au PC. Si vous souhaitez participer à cette rubrique, faites nous part de vos bidouilles, qu'elles soient électroniques ou sous forme de listings, en les envoyant à **Micro News (Abondos), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**. Ainsi, nous ferons profiter tous les PCmaniaques de votre expérience.

Abondos

LE GRAND LIVRE DE TURBO PASCAL
Micro Application
670 pages, 345 F
(avec disquette)

Tout y est ! Dans ce manuel gros comme un dico, les versions 5.0 et 5.5 du langage Turbo Pascal (sur PC) se retrouvent disséquées, analysées et digérées pour vous. Faut vous dire, monsieur, que chez ces gens-là, on ne laisse rien au hasard. Une disquette est même livrée avec le livre afin de vous rendre la vie plus facile. Au vu de la tonne de choses à assimiler, ce n'est pas du luxe. Vous connaissez l'encapsulation ? *Pointeurs* et *Héritage* (non, ce n'est pas une série américaine)? Et la programmation orientée objets ? Pas vraiment. Alors plongez-vous dans cet ouvrage de référence et découvrez ce nouveau langage qui constitue pour beaucoup le summum en matière de disquette est même livrée avec le livre afin de vous rendre la vie plus facile. Au vu de la tonne de choses à assimiler, ce n'est pas du luxe. Vous connaissez l'encapsulation ? *Pointeurs* et *Héritage* (non, ce n'est pas une série américaine) ? Et a programmation orientée objets ? Pas vraiment. Alors plongez-vous dans cet ouvrage de référence et découvrez ce nouveau langage qui constitue pour beaucoup le summum en matière de programmation.

TRANSFERT ET CONVERSION DE DONNEES SUR PC
Micro Application
335 pages
295 F (avec disquette)

Transfert, frontière de l'infini. Les adeptes du PC ont certainement eu, une fois dans leur vie, un délicat problème de transfert à résoudre. La manœuvre à effectuer n'étant pas évidente, cet ouvrage vise à faciliter la vie des utilisateurs. Les principales applications du marché sont étudiées, notamment dBase 4, Excel 2.1, Word 4.0, Lotus 1-2-3, PageMaker etc. Quel bonheur, après la lecture de ces pages, de pouvoir en toute tranquillité exporter un bilan vers un logiciel de mise en page ou de réaliser un graphique commercial à partir d'un fichier clients. Un guide indispensable pour tous les explorateurs de fichiers et les adeptes de la conversion tous formats.



CARTE CLUB

JE PAYE 150 F POUR UN AN ET J'AI DROIT A 10% SUR TOUS LES PRIX (SAUF PROMOS) ET 5% SUR LES MACHINES.

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 139
MANETTE INFRAROUGE 299
MANETTE US GOLD . 119
MICRO BLASTER 99
MICRO BLASTER TRANSPARENT 99
PROLONG JOYSTICKS (ST OU AMIGA) . 49
QUICKGUN TURBO 6 . 99
QUICKJOY "JET FIGHTER" 169
QUICKJOY 2 .. . 79
QUICKJOY 2 JUNIOR 49
QUICKJOY 3 .. . 99
QUICKJOY 5 .. 169
QUICKJOY STICK 59
SPEEDKING KONIX 99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE . 129
VOLANT CHALLENGER 299

SOURIS ST 199
SOURIS AMIGA . 199

SEGA 16 BITS 1990 F

JEUX

349 F
ALEX KIDD

399 F
ALTERED BEAST

449 F
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

499 F
AFTERBURNER
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN (STYLE WONDER-BOY)
RAMBO 3
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

CONSOLE LYNX N.C.

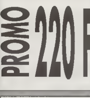
JEUX

449 F
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
CHIP S CHALLENGE
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS 179
4 STARS COMPILATION 199
4X4 OFF ROAD RACE 199
ACTION SERVICE . 199
ALTERED BEAST . 245
ANTAGO 195
ASTAROTH 219
ASTATE 239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE. 199
AXEL'S MAGIC HAMMER 179
BACKLASH . 139
BAD CAT 219
BATMAN THE MOVIE 235
BATTLE VALLEY 199
BEACH VOLLEY 249
BEVERLEY HILLS COP ... 225
BILLIARD SIMULATOR 195
BIVOUAC 190
BLACK TIGER . 245
BLOODWYCH . 225
BLUEBERRY . . 195
BOBO . 190
BUBBLE BOBBLE 139
BUBBLE GHOST . 169
BUTCHER HILL . . 199
CABAL . . 239
CALIFORNIA GAMES . 190
CARRIER COMMAND 179
CHAMPIONSHIP BASKETBALL . 169
CHASE HQ 239
CHESS PLAYER 2150 245
COMMANDO . 175
COMPILATION ACTION 2 269
CRASH GARRET 225
CRAZY CARS 2 245
DALEY THOMSON S OLYMPIC . 219
DEFLEKTOR . 199
DIGIPAINT 3 795
DOUBLE DETENTE 219
DOUBLE DRAGON 2 . 190
DRAGON'S BREATH . 269
DRAGON S LAIR ESCAPE 399
DRILLER . . 199
EMMANUELLE 179
ENLIGHTMENT . 159
EXTRATIME 149
F29 . 245
FALCON . 275
FIRE . 235
FOFT 265
FREEDOM 179
GAUNTLET2 199
GAZZA'S SUPER SOCCER 225
GHOSTBUSTERS 2 .235
GHOULS 'N' GHOSTS 239
GOLD RUNNER 190
GOLDEN PATH 139
HARD DRIVIN' 185
HEAVY METAL 225
HEROES OF THE LANCE . 199
HUMAN KILLING MACHINE 199
INDIAN MISSION 149
INDY ARCADE . 195
INDY ADVENTURE .. 245
INFESTATION . . 225
INSANITY FLIGHT .. 189
IVANHOE 245
JINXTER . 169
KARATE KID 2 . 190
KICK OFF . 259
KNIGHT FORCE 239
LE LIVRE DE LA JUNGLE . 199
LED STORM 199
LES BEST D US GOLD . 269
LES GEN D'OR 245
LES INCORRUPTIBLES 245
LES JUSTICIERS . 245
LES VAINQUEURS . 245
LOST PATROL 245
MAGNUM 4 295
MEURTRE A VENISE 195
MINDWINTER . .
MISSION ELEVATOR . 195
NINJA WARRIORS 190
ONSLAUGHT . . 190
OPERATION JUPITER . 190
OPERATION WOLF 199
PACMANIA . . . 169
PASSAGERS DU VENT 1 & 2 190
PETER PAN . 149
P 47 239
PRECIOUS METAL . 225
PURPLE SATURN DAY 195
R A.C LOMBARD RALLY 199
RAINBOW ISLANDS 245
RENEGADE . 225
RETURN OF THE JEDI 169
ROBOCOP . 225
ROCK STAR 245
ROCKET RANGER 225
RODY ET MASTICO 190
ROGER RABBIT . 190
RUN THE GAUNTLET 199
RVF 199
SCRAMBLE SPIRITS . 169
SHADOW OF THE BEAST 339



DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50
GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

SIDE ARMS	199
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SUPERCARS	179
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES SUMMER EDITION	259
THE GAMES WINTER EDITION	199
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WHIRLIWIG	139
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
X-OUT	169

PROMO 90F

COMPUTER HITS
CRASH GARRET
POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

ATARI ST

JEUX

AFRICAN RAIDERS	175
ALTERED BEAST	190
ASTATE	239
ANTAGO	165
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	195
BEACH VOLLEY	190
BEVERLY HILLS COP	249
BILLIARD SIMULATOR	165
BIO-CHALLENGE	165
BLACK TIGER	195
BLOODWICH	229
BUBBLE GHOST	165
CABAL	195
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	269
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	255
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DESOLATOR	169
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRILLER	169
ELIMINATOR	169
EMMANUELLE	179
EXPLORA 2	225
EXTRA TIME (KICK OFF)	140
F29	195
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
FREEDOM	149
GAZZA'S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225
GHOULS' N' GHOSTS	195
GREMLIN ACTION	295
HARD DRIVIN'	190
HATE	169
HEAVY METAL	190
HEROES OF LANCE	215
HITS DISK VOL.	199
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	235
INFESTATION	235
IVANHOE	195
KICK OFF	245
KNIGHT FORCE	235
KULT	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LES GEN D OR	245

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	195
MAGNUM 4	295
MANOIR DE MORTEVIELLE	235
MARQUE JAUNE	165
MAUPITI ISLAND	265
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MIDWINTER	295
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
MONTE CRISTO	179
NETHERWORLD	169
NINJA WARRIORS	195
OCEAN FIVE STAR	240
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	235
PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PETER PAN	159
PLATOON	169
PREMIERE COLLECTION	275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
P 47	245
R-TYPE EXPORT	175
RAINBOW ISLANDS	195
RALLLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 2	190
STEEL	169
STRIDER	190
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	235
SUPERCARS	195
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	195

POUR 3 JEUX ACHETES 1 GRATUIT DANS LES PROMOS

POUR 5 JEUX ACHETES 1 MANETTE SURPRISE OU UN TAPIS DE SOURIS !

ATARI ST

JEUX

THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE)	245
TOWER OF BABEL	225
TURBO OUTRUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	245
XENON 2-MEGABLAST	225
X-OUT	175
ZYNAPS	169

CONSOLE ATARI VCS 2600 490 F AVEC UN JEU CHOISI DANS LES PROMOS

ATARI 2600

JEUX

135 F

ADVENTURE ON GX 12
ARMOR AMBUSH
ASTROBLAST
BASEBALL
BOGEY BLASTER
CARNIVAL
CHESS
COSMIC ARK
DEADLY DISCS
DICE PUZZLE
DONKEY KONG
DRAGSTER
FOOTBALL
FROGS N FLYS
GLACIER PATROL
GRAND PRIX
HERO
ICE HOCKEY
KEYSTONE KAPERS
LASER GATES
LASERBLAST
LOOK' N CHASE
MOUSE TRAP
MR DO
NIGHTSTALKER
PADDLES+BREAKOUT +WARLORDS
PRIVATE EYE
QUICK STEP
RIDDLE OF SPHYNX
ROCKN' N' ROPE
SCHTROUMPFS
SKIING
SKY JINKS
SOCCER
SPACE ATTACK
STAR STRIKE
SUBTERRANEA
UNIVERSAL CHAOS
WIZARDS OF WOR
ZAXXON

175 F

BUMP N' JUMP
COMMANDO
DECATHLON
RAMPAGE

ALIMENTATION CONSOLE **99 F**

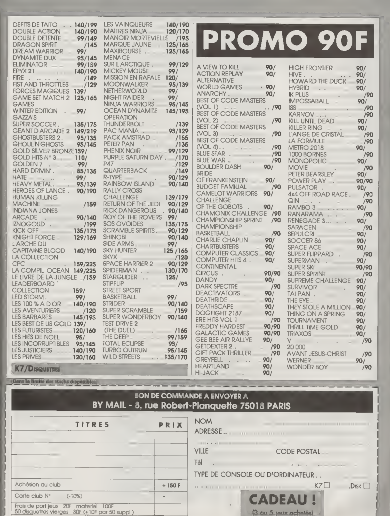
PROMO 99F

ATLANTIS
CHINA SYNDROME
CROSS FORCE
FIRE FIGHTER
GANGSTER ALLEY
NEXAR
PLANET PATROL
STAR VOYAGER
TAPE WORM
TRICK SHOT
WARLORDS
YAR'S REVENGE

AMSTRAD CPC

JEUX

ALTERED BEAST	95/
10/10 COMMAND PERFORMANCE	/199
12 JEUX FANTASTIQUES	140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS	/149
4 STARS COMPILATION	/159
AFTER BURNER	90/129
AFTER THE WAR	90/139
ARCADE ACTION	110/180
BARBARIAN 1+2	95/145
BATMAN THE MOVIE	90/140
BEACH VOLLEY	90/140
BEVERLEY HILLS COP	99/140
BLACK TIGER	95/145
BOB MORANE OCEANS	120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	/199
BOB MORANE JUNGLE	/199
CABAL	95/140
CARRE D'AS	/159
CHASE HQ	90/140
CLASSIQUES 1	120/159
CLASSIQUES 2	120/159
CLEVER AND SMART	115/155
COIN OP HITS	140/170
COLLECTION KONAMI	110/190
COLOSSUS CHESS 4 0	90/135
COMPILATION HEWSON	/139
COSMIC SHOCK ABSORBER	90/135
CRAZY CARS 2	125/165
DAMES GM JUNIOR PCW	./170



DEFITS DE TAITO 140/199
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE 99/149
DRAGON SPIRIT /145
DREAM WARRIOR 99/
DYNAMITE DUX 95/145
ELIMINATOR 99/159
EPYX 21 140/190
FIRE /149
FIST AND THROTTLES /129
FORCES MAGIQUES 139/
GAME SET MATCH 2 125/165
GAMES WINTER EDITION 99/
GAZZA'S SUPER SOCCER 135/175
GEANT D ARCADE 2 149/219
GHOSTBUSTERS 2 95/135
GHOUL N GHOSTS 95/145
GOLD SILVER BRONZE 159/
GOLD HITS N° 3 110/
GOLDEN 7 99/
HARD DRIVIN' 85/135
HATE 99/
HEAVY METAL 95/139
HEROES OF LANCE 90/190
HUMAN KILLING MACHINE /159
INDIANA JONES ARCADE 90/140
IZNOGOUD /199
KICK OFF 135/175
KNIGHT FORCE 129/169
L ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 140/190
LA COLLECTION CPC 159/225
LA COMPIL OCEAN 149/225
LE LIVRE DE LA JUNGLE /159
LEADERBOARD COLLECTION 159/
LED STORM 99/
LES 100 % A D OR 140/190
LES AVENTURIERS /120
LES BARBARES 145/195
LES BEST DE US GOLD 139/
LES FUTURISTES 120/160
LES HITS DE NOEL 95/
LES INCORRUPTIBLES 95/145
LES JUSTICIERS 140/190
LES PRIVES 120/160
LES VAINQUEURS 140/190
MAITRES NINJA 120/170
MANOIR MORTEVIELLE /195
MARQUE JAUNE 125/165
MAXIBOURSE 125/165
MENACE SUR L ARCTIQUE 99/129
MICKEY MOUSE 99/
MISSION EN RAFALE 120/
MOONWALKER 95/139
NETHERWORLD 99/
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIORS 95/145
OCEAN DYNAMITE 145/195
OPERATION THUNDERBOLT /139
PAC MANIA 95/129
PACK AMSTRAD /155
PETER PAN /135
PHENIX NOIR 99/129
PURPLE SATURN DAY /170
P47 /129
QUARTERBACK /149
R-TYPE 90/129
RAINBOW ISLAND 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE 139/179
RETURN OF THE JEDI 90/129
RICK DANGEROUS 90/140
ROY OF THE ROVERS 99/
SOS OVOIDES 135/175
SCRAMBLE SPIRITS 90/129
SHINOBI 90/140
SIDE ARMS 99/
SKY HUNTER 125 /165
SKYX /120
SPACE HARRIER 2 90/129
SPIDERMAN 130/170
STARGLIDER 125/
STIPFLIP /95
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER 90/140
SUPER SCRAMBLE /159
SUPER WONDERBOY 90/140
TEST DRIVE 2 (THE DUEL) /165
THE DEEP 99/159
TOTAL ECLIPSE 95/
TURBO OUTRUN 95/145
WILD STREETS 135/170
K7/DISQUETTES
PROMO 90F
A VIEW TO KILL 90/
ACTION REPLAY 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ANARCHY 90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 3) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) /90
BLUE STAR /90
BLUE WAR /90
BOULDER DASH 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN 90/
BUDGET FAMILIAL /90
CAMELOT WARRIORS 90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS 90/
CHAMONIX CHALLENGE /90
CHAMPIONSHIP SPRINT /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL /90
CHARLIE CHAPLIN 90/
CHARTBUSTERS 90/
COMPUTER CLASSICS 90/
COMPUTER HITS 4 90/
CONTINENTAL CIRCUS 90/90
DANDY 90/
DARK SPECTRE /90
DEACTIVATORS 90/
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOGFIGHT 2187 90/
ERE HITS VOL 1 /90
FREDDY HARDEST 90/90
GALACTIC GAMES 90/90
GEE BEE AIR RALLYE 90/
GETDEXTER 2 /90
GIFT PACK THRILLER /90
GREYFELL 90/
HEARTLAND 90/
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 90/
HIVE 90/
HOWARD THE DUCK 90/
HYBRID 90/
IK PLUS /90
IMPOSSABALL 90/
ISS /90
KARNOV /90
KILL UNTIL DEAD 90/
KILLER RING 90/
L'ANGE DE CRISTAL /90
LA FORMULE /90
METRO 2018 90/
1000 BORNES /90
MONOPOLIC 90/
MOVIE /90
PETER BEARSLEY 90/
POWER PLAY 90/90
PULSATOR 90/
4x4 OFF ROAD RACE /90
QIN /90
RAMBO 3 90/
RANARAMA /90
RENEGADE 3 90/
SARACEN /90
SEPULCRI 90/
SOCCER 86 90/
SPACE ACE 90/
SUPER FLIPPARD /90
SUPERMAN 90/
SUPER SKI 90/90
SUPER SPRINT /90
SUPREME CHALLENGE 90/
SURVIVOR 90/
TAI PAN 90/
THE EYE 90/
THEY STOLE A MILLION 90/
THING ON A SPRING 90/
TOURNAMENT 90/
THRILL TIME GOLD 90/
TRIAXOS 90/
V /90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST /90
WERNER 90/
WONDER BOY /90
(Dans la limite des stocks disponibles)
BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS
TITRES
PRIX
Adhésion au club + 150 F
Carte club N° (-10%) -
Frais de port jeux 20F materiel 100F
50 disquettes vierges 30F (+10F par 50 suppl.)
Total à payer =
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR
K7
DISK
CADEAU !
(3 ou 5 jeux achetés)
Je choisis

NEWS

A VOS MANETTES !

Des petites, des grandes, des girondes ou des maigrelettes ?

Non, vous n'êtes pas dans "Sex Machines", il s'agit de manettes pour la console Sega !

Le joystick constitue une pièce importante de la panoplie de n'importe quel joueur Sega. Le choix, au cours de ces derniers mois, s'est considérablement élargi en quantité, mais aussi en qualité. Les possesseurs de la console ont le choix entre des manettes typiquement Sega et un nombre croissant de périphériques surajoutés.

MICRO-SWITCHES OU LAMELLES ?

Des jeux différents exigent des joysticks différents. Par exemple, *Power Strike* (un shoot'em up) nécessite une fréquence de tir élevée et des déplacements précis pour éviter les rafales ennemies, tandis que pour des jeux comme *Rastan* (mouvements en diagonale), *California Games* (mouvements précis et timing dans l'action) ou *World Grand Prix* (braquages et accélérations), le **Control Pad** classique (livré avec la console) se révèlera plus adapté.

La mécanique d'un joystick repose sur deux procédés : lamelles ou micro-switches. Les commutateurs à lamelles sont très répandus tout en étant généralement moins solides que ceux à micro-switches. En fait, toutes les bornes d'arcade utilisent des micro-switches car elles doivent résister à des chocs violents sur de longues périodes. La plupart des manettes Sega sont néanmoins à lamelles - ce qui ne les empêche pas d'être fiables et robustes.

LE HANDLE CONTROLLER

Nouveau venu dans la famille Sega, le **Handle Controller**. Il coûte aux alentours de 400 F, ce qui peut sembler décourageant au prime abord. Vaut-il vraiment qu'on lui consacre une telle somme ?

La réponse : définitivement oui ! Cette manette de grande taille épouse la forme de la main - comme son nom l'indique. Deux boutons A et B (que l'on peut éteindre et allumer) et des boutons start et select (en haut à gauche) y sont incorporés. Le contrôle du jeu s'effectue à l'aide d'une poignée en forme d'U. Vous pouvez en outre l'incliner de 120 degrés pour bouger de droite à gauche et la manœuvrer aussi d'avant en arrière pour changer les vitesses, décoller ou atterrir. Les boutons de tir, qui se trouvent en haut de la poignée, contrôlent l'accélération et le braquage - cette poignée possède d'ailleurs des connecteurs à lamelles, ce qui ne lui interdit pas de répondre sans à-coups.

Le *Handle Controller* prend toute sa dimension dans les simulations de conduite ou de vol. Nous l'avons testé avec sept jeux : *Outrun*, *Outrun 3D*, *Hang-On*, *World Grand Prix*, *Afterburner*, *Choplifter et Action Fighter*. Wow ! - réellement une nouvelle façon de jouer. Ce joystick vous place vraiment dans l'action et vous met carrément sans dessus dessous quand vous manœuvrez ou quand vous plongez à travers les missiles. Avec les jeux de conduite (*Hang-On*, *World Grand Prix et Outrun*), l'effet se révèle excellent : montée d'adrénaline assurée ! Le *Handle Controller*, d'une très grande sensibilité, demande quand même un minimum de familiarisation. Mais avec un peu d'entraînement, la conduite ou le pilotage deviennent presque naturels, d'autant que la manette est solide et peut subir les pires sévices. Même si la colonne de direction peut paraître fragile - mais cela vient du fait que, la plupart du temps, le joueur la secoue d'avant en arrière. Un autre petit inconvénient : la manette peut se renverser si l'on pousse trop fort (on peut l'éviter en collant fermement les ventouses sur le dessus d'une table). Enfin ce périphérique fonctionne avec à peu près 30 jeux - prudence donc avant de dépenser votre argent durement gagné !



AINSI FONT LES PETITES MANETTES

Le **SG Commander** (connecteurs à lamelles, environ 130 F), autre nouveau venu dans la galaxie Sega, arbore un look très voisin de la poignée livrée avec le Master System. Il dispose cependant d'un tir automatique pour les boutons A et B. Rassurez-vous, on peut augmenter la fréquence de tir en bougeant le curseur au-dessus des boutons de gauche ou de droite. Cette option peut donner du sang neuf à un jeu ; *Fantasy Zone* par exemple, jeu de tir classique, devient alors vraiment dément avec l'option turbo. Evidemment, le *SG Commander* ne se montre pas d'une très grande utilité quand il est confronté à des jeux d'arcade du style plate-forme où le timing se révèle primordial (comme dans *Alex Kidd*, *Wonderboy* ou d'autres jeux du même genre) et où le tir automatique est sans effet. Bien sûr, vous pouvez jouer sans . La poignée, de taille réduite, tient confortablement dans la main sans causer la moindre gêne - même durant une longue période. D'une solidité à toute épreuve, sa durée de vie est presque infinie !

Le **Sega Control Stick** (connecteurs à lamelles, environ 150 F), disponible depuis un moment - mais en quantité limitée -, est encore plus robuste ! Les boutons se situent sur le côté gauche (gauchers attention !), et le manche, doté d'une articulation pivotante, rend la manipulation plus souple et moins brusque. Le jotot d'articulation semble fragile quand vous l'agitez, mais c'est une illusion. Mon

Control Stick a été soumis à rude épreuve sur *Wonderboy 3*, *Spellcaster* et quelques autres, et il continue d'être à 100% efficace C'est vraiment le "must".

Il faut cependant tenir compte du **Rapid Fire** (environ 100 F), qui vient se rajouter à la manette d'origine. Si vous êtes content de votre manette et si vous voulez un tir rapide sans dépenser trop en acquérant un *SG Commander*, achetez-vous un *Rapid Fire*. La manette d'origine est très fiable mais c'est avant tout un compromis. Vous pouvez jouer sans problème à la plupart des jeux, mais pour certains comme *Afterburner* ou *Galaxy Force*, vous risquez d'avoir les doigts endoloris en cas d'effort prolongé. Il faut dire qu'elle est minuscule. De plus, si vous l'avez cassé, il est devenu presque impossible de se procurer le petit manche qui se visse au centre du *Control Pad*. Le *Rapid Fire* est donc son complément presque indispensable.

Le **Speedking de Konix** (environ 150 F), solidement conçu, tente de briser les conventions avec sa prise en main ergonomique et la position de ses boutons. La manette





possibilité de tir automatique et ressemble davantage aux joysticks traditionnels. En forme de colonne, il comporte un interrupteur de tir automatique et des boutons de tir. A la base de la manette se trouve un sélecteur pour les réglages ABCD et l'ensemble fournit une remarquable impression de solidité. Ce joystick demeure maniable, même après une longue période de jeu et peut même soutenir un martèlement intensif car la base est constituée d'une matière plastique très robuste. Vraiment un très bon début pour Bondwell et sa gamme de joysticks à prix réduits.

EN RESUME...

Quel est le meilleur outil de cette énumération ?

Il est aussi facile de répondre à cette question que de pronostiquer le gagnant du prochain tiercé. Le *Handle Controller* l'emporte les doigts dans le nez en ce qui concerne le pilotage d'avions ou de voitures. Le *Joypad* (manette d'origine) et le *SG Commander* arrivent sur la même ligne dans la catégorie des bons rapports qualité-

NEWS

LES TRENTE JEUX COMPATIBLES AVEC LE HANDLE CONTROLLER

▲ TRANSBOT ▲ F-16 ▲ CHOPLIFTER ▲ FANTASY ZONE ▲ WORLD GRAND PRIX ▲ ACTION FIGHTER ▲ ASTRO WARRIOR ▲ SHOOTING GALLERY ▲ GANGSTER TOWN ▲ ENDURO RACER ▲ GLOBAL DEFENCE ▲ RESCUE MISSION ▲ FANTASY ZONE-THE MAZE ▲ POWER STRIKE ▲ MARKSMAN ▲ SPACE HARRIER ▲ OUTRUN ▲ THUNDERBLADE ▲ MISSILE DEFENCE 3D ▲ ZAXXON 3D ▲ SPACE HARRIER 3D ▲ BLADE EAGLE 3D ▲ POSEIDON WARS 3D ▲ OUTRUN 3D ▲ AFTERBURNER ▲ R-TYPE ▲ BOMBER RAID ▲ HANG-ON

s'adapte parfaitement à la paume de la main et les doigts s'ajustent facilement sur les deux boutons de tir. Le manche se situe sur le dessus de la manette et, tout comme les boutons de tir, il est à microswitches. Vous disposez aussi d'un interrupteur d'auto-fire que vous pouvez commuter très facilement. Se pose pourtant un vrai problème avec ce joystick - et pas des moindres : quand vous accrochez à un jeu ou que vous jouez pendant un long moment, il a tendance à glisser d'avant en arrière lorsque vous poussez ou tirez le manche. Les mains moites ne font qu'accentuer le phénomène, ce qui devient vite désagréable. Je vous conseille donc de bien l'essayer avant de l'acheter.

Le **Quickshot Space Age** (pas encore importé en France) bénéficie d'un design original en forme de manche à balai. Il faut le tenir avec les deux mains et il existe deux boutons de tir, un sur la droite (pour l'index) et un sur l'arrière, face au joueur (pour le pouce). Le joystick se tient de face et comme sur le *Joypad*, vous devez bouger votre doigt autour. Sur le dessus, on trouve les boutons de tir automatique et un sélecteur ABCD.

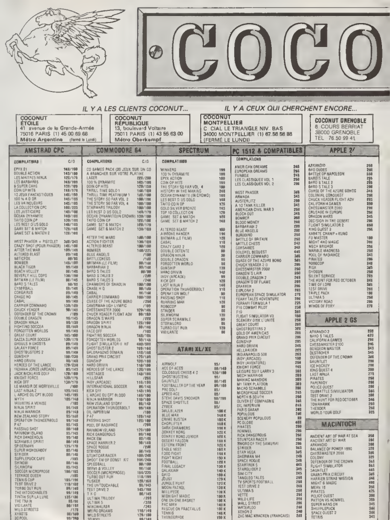
Le **Deluxe Digital** (pas encore importé en France) offre une autre



prix. Quant au *Control Stick*, il se montre géant pour les jeux de plate-forme - mais trop mou pour les shoot'em up délirants. Enfin le *Speedking* propose quelque chose de vraiment différent, mais peut ne pas convenir à tous les joueurs.

Le confort et la solidité varient également selon les modèles testés. Le *Joypad* et le *SG Commander* s'affirment comme les plus robustes. Ils fatiguent cependant la main en cas d'utilisation prolongée. Le *Control Stick*, solide et confortable, coûte un peu plus cher que les autres. On se laisse facilement impressionner par le *Speedking* - toutefois son confort à long terme est discutable à cause de sa tendance à glisser des mains. Choisissez donc plutôt des joysticks à tir rapide, dans cette catégorie, le *Deluxe Digital* décroche le pompon grâce à sa qualité et à sa puissance.

Tony Takoushi



COCO
IL Y A LES CLIENTS COCONUT...
IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...
COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 45 00 69 68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)
COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43 56 63 00
Métro Oberkampf
COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67 58 58 88
(FERMÉ LE LUNDI)
COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41
AMSTRAD CPC
COMPILATIONS C/D
EPYX 21 140/190
DOUBLE ACTION 145/190
LES MAITRES NINJA 125/175
LES BARBARES 149/199
6 SUPER CARS 139/199
COIN OP HITS 146/179
12 JEUX FANTASTIQUES 145/195
100 % A D OR 145/195
LES VAINQUEURS 145/195
LA COLLECTION CPC 190/225
LES JUSTICIERS 145/190
OCEAN DYNAMITE 149/199
TAITO COIN OP 139/199
LES BEST O US GOLD 146/195
GAME SET & MATCH 129/169
GAME SET & MATCH 2 128/169
WEST PHASER + PISTOLET 349/345
CRAZY SHOT (POUR PHASER) 145/190
AFTER THE WAR 199/149
ALTERED BEAST 89/149
ARTICFOX 99/95
BOMBER 149/190
BLACK TIGER 99/149
BEACH VOLLEY 99/149
BEVERLY HILL COPS 120/190
BATMAN (LE FILM) 99/145
BARD S TALES 99/99
CYBERBALL 99/149
CORSAIRES 89/149
CHASE HQ 99/149
CABAL 99/149
CARRIER COMMAND 139/189
CHUCK YEAGER 90/145
DEFENDER OF THE CROWN /189
DOUBLE DRAGON 95/145
DRAGON NINJA 99/139
FIGHTING SOCCER 99/149
FORGOTTEN WORLDS 99/149
GREAT COURT 145/190
GAZZA SUPER SOCCER 139/179
GHOULS N GHOSTS 89/149
GALAXY FORCE 89/149
GHOSTBUSTERS 2 99/149
GUNSHIP 190/239
HARD DRIVIN 99/149
HEROES OF THE LANCE 129/239
INDIANA JONES (ARCADE) 95/145
JACK NICKLAUS GOLF 129/190
KNIGHT FORCE 139/179
KICK OFF 139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE /190
LAST NINJA 2 125/145
L ARCHE DU CPT BLOOD 145/195
MYTH 109/149
MEURTRE A VENISE /195
NINJA SPIRIT 99/149
NINJA WARRIOR 89/149
NEW ZEALAND STORY 95/149
OPERATION THUNDERBOLT 99/149
P 47 95/145
PASSING SHOT 99/149
RAINBOW ISLAND 95/145
RICK DANGEROUS 99/149
SCRAMBLE SPIRIT 99/169
SPIDERMAN 135/178
SUPER WONDERBOY 85/146
STRIDER 99/146
SUFFLEPUCK CAFE /185
SHINOBI 99/146
SILKWORM 85/145
SOCCER MICROPROSE 100/165
TEENAGE QUEEN /185
TENNIS CUP 165/190
TEST DRIVE 2 119/189
TURBO OUT RUN 89/149
THE UNTOUCHABLES 99/149
TINTIN SUR LA LUNE 135/186
THE TRAIN 85/99
VIGILANTE 99/199
WILD STREETS /178
XYBOTS 99/149
3D POOL 99/149
COMMODORE 64
COMPILATIONS C/D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE
LASER 229/299
100 % DYNAMITE 145/199
COIN OP HITS 129/159
THRILL TIME GOLD 1 149/189
THRILL TIME PLATINIUM 1 149/199
THE STORY SO FAR VOL 2 199/199
THE STORY SO FAR VOL 4 199/199
STARWARS TRILOGY 199/199
LES BEST O US GOLD 149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWD) 139/199
TAITO COIN OP 129/199
GAME SET & MATCH 129/179
GAME SET & MATCH 2 139/189
AFTER THE WARS 149/199
ACTION FIGHTER 129/189
ALTERED BEAST 199/199
BOMBER 149/225
BLUE ANGELS /199
BATTLECHESS /149
BATMAN (LE FILM) 99/149
BARBARIAN 2 99/149
BARD S TALES 99/99
BARD S TALES 2 /249
BARD S TALES 3 /249
CHAMBERS OF SHAOLIN 199/199
CHASE H Q 99/149
CABAL 99/149
CARRIER COMMAND 199/199
CURSE OF THE AZURE BOND /299
CAVERMAN UGH LYMPIC /199
CHESSMASTER 2000 129/149
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 99/189
DRAGON S WARS /229
DRAGON SPIRIT 125/199
DRAGON NINJA 99/149
FACE OFF /185
FIGHTING SOCCER 149/186
FORGOTTEN WORLDS 95/146
FLIGHT SIMULATOR II HF 499/599
GHOSTBUSTER 2 109/169
GALDRAGONS DOMAIN 119/169
GRAND PRIX CIRCUIT 129/189
GUNSHIP 139/199
HARD DRIVIN 119/199
HEROES OF THE LANCE 129/199
HOSTAGES 149/195
HILLSFAR /255
INDY (ARCADE) 115/199
INTERNATIONAL SOCCER 99/149
KICK OFF 149/199
L ARCHE DU CPT BLOOD 145/199
NINJA WARRIOR 119/199
NEW ZEALAND STORY 95/149
OPERATION THUNDERBOLT 99/149
OIL IMPERIUM /199
P 47 129/149
PASSING SHOT 129/169
POOL OF RADIANCE /299
RAINBOW ISLAND 129/199
RICK DANGEROUS 99/149
RACK EM 85/145
SPACE HARRIER 2 90/149
SPACE ROGUE /209
STRIDER 99/149
STUNTCAR RACER 199/249
SHOOT EM UP CONST KIT 199/249
SPEEDBALL 99/199
SERVE & VOLLEY 99/149
SOCCER (MICROPROSE) 165/225
TURBO OUT RUN 119/199
TUSKER 129/169
THE UNTOUCHABLE 99/145
TEST DRIVE 2 145/199
T K O 99/145
ULTIMA TRILOGY /299
ULTIMA 5 /329
WINDWALKER /249
WEIRD DREAMS 119/149
WILD STREETS 129/199
3D POOL 99/149
SPECTRUM
COMPILATIONS
WINNERS 199
100 % DYNAMITE 199
EPYX ACTION 199
COIN OP HITS 199
THE STORY SO FAR VOL 4 199
HISTORY IN THE MAKING 249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) 169
LES BEST O US GOLD 149
TAITO COIN OP 125
GOLD SILVER BRONZE 145
TOP 10 COLLECTION 129
GAME SET & MATCH 169
GAME SET & MATCH 2 149
ALTERED BEAST 199
AIRBORNE RANGER 199
BATMAN (LE FILM) 129
CABAL 119
CRAZY CARS 2 129
DOUBLE DETENTE 99
DRAGON NINJA 90
DOUBLE DRAGON 85
FORGOTTEN WORLD 99
GUNSHIP 129
HARD DRIVIN 140
INDY (ARCADE) 99
KICK OFF 129
LAST NINJA 2 140
OPERATION THUNDERBOLT 119
OPERATION WOLF 99
PASSING SHOT 119
RUNNING MAN 129
ROBOCOP 99
STRIDER 99
SILKWORM 129
SUPER SCRAMBLE 99
STORMLORD 85
TURBO OUT RUN 129
VIGILANTE 99
ATARI XL/XE
AIRWOLF 95/
ACE OF ACES 99/149
COLOSSUS CHESS 4 0 129/199
GHOSTBUSTERS 99/
GAUNTLET 99/149
FOOTBALLER OF THE YEAR 99/199
PRO GOLF 85/
SPEED ACE 85/
STEVE DAVIS SNOOKER 99/199
SPACE SHUTTLE 85/
ZYBEX 85/
BALLBLAZER 199 K
BLUE MAX 149 K
CRIME BUSTER 199 K
CHOPLIFTER 169 K
DARK CHAMBERS 199 K
DONKEY KONG 129 K
DONKEY KONG JUNIOR 129 K
DESERT FALCON 199 K
ESTERN FRONT 129 K
EAGLE NEST 169 K
FOOD FIGHT 159 K
FIGHT NIGHT 150 K
FOOTBALL 129 K
FINAL LEGACY 120 K
GALAXIAN 140 K
GATO 199 K
JOUST 129 K
JUNGLE HUNT 120 K
MOON PATROL 130 K
MILLIPEDE 129 K
MIDNIGHT MAGIC 199 K
ONE ON ONE BASKET 199 K
PAC MAN 140 K
RESCUE ON FRACTALUS 199 K
TENNIS 149 K
THUNDERFOX 150 K
PC 1512 & COMPATIBLES
COMPILATIONS
AMERICAN DREAMS 245
EUROPEAN DREAMS 265
FUNBOX 245
LES CLASSIQUES VOL 1 260
LES CLASSIQUES VOL 2 296
WEST PHASER 345
ARMADA 345
AUSTERLITZ 299
A 10 TANK KILLER 345
AMERICAN CIVIL WAR 3 250
BLOCK OUT 345
BOMBER 399
BLOOD MONEY 249
BARBARIAN 2 289
BLUE ANGELS 299
BORODINO 269
BATTLE OF BRITAIN 269
BATTLE CHESS 249
CORSAIRES 249
COLONEL BEQUEST 445
CARRIER COMMAND 345
CURSE OF THE AZURE BOND 349
CHUCK YEAGER 2 0 295
CHESSMASTER 2000 260
DRAGON S LAIR 390
DOUBLE DRAGON 2 245
DRAGON S OF FLAME 289
DRAKKEN 296
EXPLORA 2 285
EUROPEAN SPACE SIMULATOR 279
FEARY TALES ADVENTURE 399
FERRARI FORMULA 1 225
F16 COMBAT PILOT 239
F19 345
FLIGHT SIMULATOR V3 359
SCENERY DISK L UNITÉ 259
GREAT COURT 289
GHOSTBUSTERS 2 329
GOLD OF AMERICAS 289
GRAND PRIX CIRCUIT 296
GUNSHIP 285
HARD DRIVIN 249
HELLRAIDER 229
INDIANAPOLIS 500 269
INDY (ARCADE) 199
INDY (AVENTURE) 269
KNIGHT FORCE 265
LEISURE SUIT LARRY 3 385
MECH WARRIOR 289
MANIAC MANSION 289
M1 TANK PLATOON 389
MICRO SCRABBLE 299
MICROPROSE SOCCER 245
NORTH & SOUTH 269
OLIVER ET COMPAGNIE 245
OIL IMPERIUM 245
PARIS DAKAR 249
POPULOUS 269
SCENERY POPULOUS 99
PC GLOBE 499
PIRATES 299
ROMMEL 296
RICK DANGEROUS 294
STUNTCAR RACER 299
SWORD OF THE SAMURAI 296
STRIDER 345
STAR VEGA 345
SHERMAN M4 249
SPACE ROGUE 349
STARTREK 5 445
STARGLIDER 2 349
SIM CITY 245
TANGLED TALES 269
TV SPORTS FOOTBALL 269
TEST DRIVE 2 245
ULTIMA 5 269
VETTE 294
WILD LIFE 229
WALL STREET 296
WATERLOO 249
XENON 2 249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) 249
APPLE 2/
ARKANOID 259
BAD DUDES 299
BATTLE OF NAPOLEON 359
BARD S TALE 295
BARD S TALE 2 295
BARD S TALE 3 299
CURSE OF THE AZURE BONDS 345
COLONIAL CONQUEST 299
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 295
CALIFORNIA GAMES 259
CHESSMASTER 2000 299
CRUSADE IN EUROPE 294
DRAGON WARS 345
DECISION IN THE DESERT 296
FLIGHT SIMULATOR 2 659
KING QUEST 3 295
KARATE CHAMP + KUNG FU MASTER 199
MIGHT AND MAGIC 399
MECH BRIGADE 394
MARBLE MADNESS 269
POOL OF RADIANCE 345
PIRATES 296
ROBOCOP 349
RISK 345
SHOGUN 269
SILENT SERVICE 295
THE HUNT FOR RED OCTOBER 345
TIME OF LORE 345
TEST DRIVE 295
TRIPLE PACK 199
ULTIMA 5 299
VICTORY ROAD 296
WINGS OF FURY 279
APPLE 2 GS
ARKANOID 2 299
BARD S TALES 429
CALIFORNIA GAMES 299
CHESSMASTER 2100 395
DUNGEON MASTER 349
DESTROYER 345
DEFENDER OF THE CROWN 345
GAUNTLET 299
ICE HOCKEY 299
KING QUEST 4 399
LAST NINJA 275
PIRATES 299
PAPERBOY 299
POLICE QUEST 299
SUBBATTLE SIMULMATOR 365
TEST DRIVE 2 399
THE HUNT FOR RED OCTOBER 345
TOMAHAWK 269
THEXDER 299
WORLD TOUR GOLF 325
MACINTOCH
ANCIENT ART OF WAR AT SEA 359
ANCIENT ART OF WAR 391
ARKANOID 399
BALANCE OF POWER 1990 329
CHESSMASTER 2000 399
COLONY 325
DEFENDER OF THE CROWN 345
FLIGHT SIMULATOR 645
GAUNTLET 445
GRAND PRIX CIRCUIT 365
HARRIER STRIKE MISSION 345
MIGHT & MAGIC 499
MEAN 18 359
PIRATES 425
POLICE QUEST 399
PATTON VS ROMMEL 395
SUPER HANG ON 345
SHUFFLEPUCK 369
SPACE QUEST 3 369
TETRIS 345



PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGIDN PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
LES JUSTICIERS	240
LES GENS D OR	240
LES VAINQUEURS	200
LES BEST D US GOLD	325
AMERICANS DREAMS	240
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL 1	190
STORY SO FAR VOL 3	190
THRILL TIME PLATINIUM 2	200
5 STARS	245
WEST PHASER	345
ANTAGO	190
AQUANAUT	240
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	285
AUSTERLITZ	285
ALTERED BEAST	195
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	190
BAD COMPAGNY	245
S A T	309
BOMBER	289
BEVERLY HILLS COP	285
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	190
BATMAN (LE FILM)	195
CYBERBALL	190
CORSAIRES	190
CABAL	243
CHESS PLAYER 2150	285
CHAOS STRIKE BACK	200
CHASE H Q	190
CHAMBERS OF SHAOLIN	285
DRAGON S BREATH	285
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	285
DRAGON S OF FLAME	285
DRAKKEN	280
DRAGON NINJA	199
EXPLORA 3	285
EAGLE S RIDER	240
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	225
F29	190
FRED	245
FAST LANE	225
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	190
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GHOSTBUSTERS 2	225
GHOULS N GHOST	190
GREAT COURT	240
HOT ROD	240
HARRICANA	245
HEAVY METAL	190
HOT ROD	245
HARD DRIVIN	195
HILLSFAR	245
IVANHOE	199
INFESTATION	245
INTRUDER	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	199
INDY (ADVENTURE)	245

JUMPING JACK SON	225
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	140
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	285
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	199
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	240
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	190
PARIS DAKAR	240
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	265
POPULOUS	285
SCENERY POPULOUS	90
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	190
RICK DANGEROUS	240
SIM CITY	240
SPACE ACE	345
STRYX	195
SCRAMBLE SPIRIT	225
SUPERCARS	245
SPACE ACE	465
SPACE HARRIER 2	190
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	193
SHUFFLEPUCK CAFE	190
SHINOBI	195
TV SPORT BASKETBALL	289
TOYOTTES	245
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	249
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	190
TV SPORTS FOOTBALL	249
ULTIMA 5	289
WIND WALKER	269
WILD STREETS	249
WATERLOO	285
XENON 2	245
X OUT	199
SARIE BUDGET	
ARTICFOX	99
BARD S TALES	99
BOBO	99
L ARCHE DU CPT BLOOD	99
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	99
SKYFOX 2	99
TEST DRIVE	99
TNT	99
TURBO GT	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	99

AMIGA

MAGNUM 4	285
LES BEST D US GOLD	345
LES VAINQUEURS	285
LES GEN D OR	245
LES JUSTICIERS	240
THRILL TIME PLATINIUM 2	266
AXEL MAGIC HAMMER	220
AQUANAUT	245
ASTATE	245
AFTER THE WARS	245
ARMADA	345
ALTERED BEAST	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	285
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	236
CYBERBALL	245
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	285
CHAMBERS OF SHAOLIN	285
CHASE H Q	245
DRAGON S BREATH	290
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	290
DONGEON MASTER	295
EXPLORA 3	285
F 29	349
FULL METAL PLANET	290
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	285
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	240
HOT ROD	249
HEAVY METAL	245
HARRICANA	240
HILLSFAR	245
HIGHWAY PATROL 2	245
IVANHOE	240
INFESTATION	240
IRON LORD	289
INDY (AVERTURE)	240
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	240
KRYPTON EGG	289
KICK OFF	285
KICK OFF EXTRA TIME	140
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MAUPITI ISLAND	265
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	259
OPERATION THUNDERBOLD	265
PINBALL MAGIC	245

P 47	245
PARIS DAKAR	245
POLICE QUEST	240
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS	245
STAR TREK 5	285
SUPERCARS	190
SPACE HARRIER 2	245
SWITCHBLADE	240
STAR FLIGHT	240
SPACE ACE	385
SUPER WONDERBOY	240
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	289
SHINOBI	240
SHADOW OF THE BEAST	345
SIM CITY	245
TV SPORTS BASKETBALL	285
TOYOTTES	245
TWINWORLD	249
TEST DRIVE 2	290
TV SPORTS FOOTBALL	345
ULTIMA 5	285
UN REAL	285
VAUX	240
WILD STREETS	285
X OUT	190
SERIE BUDGET	
ARCHON COLLECTION	119
ARTICFOX	118
BARD S TALES	118
BOBO	99
L ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
WORLD TOUR GOLF	115
BID CHALLENGE	145
BAAL	143
MENACE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145
THE GAME WINTER EDT	140

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 SF/DD LES 10	99
3 5 DF/DD LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	190
DISQUETTES 5 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	38
5 1/4 SF/DD LES 10	89
5 1/4 DF/DD LES 10	90
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3 LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N C
1040 STF + MONITEUR MONO	N C
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N C
MEGA ST1	N C
MEGA ST2	N C
MEGA ST4	N C
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4995
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
LECTEUR EXTERNE 3 5 DF	990
LECTEUR EXTERNE 5 1/4	1795
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1495
COULEUR SC1425	2490
IMPRIMANTES	
STAR LC 10 COMPLETE	1890
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24+10	3256
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	190
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	85
RUBAN COULEUR LC 24/10	85
TAPIS SOURIS	78
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI	
PORTFOLIO	2995
ACCESSOIRES	N C
AMIGA	
AMIGA 500	N C
CABLE PERITEL	190
LECTEUR EXTERNE 3 5	590
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	120
SPEEDKING KONIX	185
NAVIGATOR	159
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	440
SPEEDKING SEGA	145
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX NINTENDO	205
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RASERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM
ADRESSE

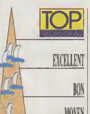
TÉL

Date d expiration --/-- Signature

TITRES PRIX

Participation aux frais de port et d emballage + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer
Réglement je joins ☐ cheque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ 8
☐ Je préfère payer au facteur à récepl on len ajoutent pour frais de remb
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES





TOP

IMPOSSAMOLE

Aventures souterraines trépidantes pour une bestiole plus téméraire que le grand Rick Dangerous lui-même. Ce jeu mérite amplement le titre de taupe du mois !

Monty, le héros d'*Auf Wiedersehen Monty* est de retour. Notre taupe favorite va devoir traverser cinq niveaux totalement différents les uns des autres. Certains se déroulent dans les entrailles de la terre, d'autres dans des paysages asiatiques tropicaux ou sous la neige, mais tous recèlent un nombre incalculable de pièges et surtout un monstre de fin de niveau redoutable. Monty trouvera en route des grenades, des bazookas et des superbombes qui lui permettront de lutter contre une multitude d'ennemis étranges (qui vont du classique rat d'égout au bâton de dynamite sur pattes - en passant par un Père Noël hargneux armé d'un fusil-mitrailleur...) Mais les ennemis ne sont rien comparés aux accidents de terrain que Monty doit surmonter. La boue va ralentir ses mouvements, la glace le fait déraper, les marches se dérobent sous ses pas et la lave lui brûle cruellement les pattes. Heureusement, Monty peut également utiliser le terrain à son avantage en empruntant un wagonnet ou un télésiège et en s'agrippant aux racines qui pendent du plafond. La version CPC, malgré un scrolling un peu sacsac... saccadé, réussit l'exploit de conserver intact tout l'intérêt de ce jeu de plate-forme passionnant. Alors si vous avez un Amstrad, n'hésitez pas ! Ce n'est pas tous les jours qu'un grand jeu se révèle aussi bon sur toutes les machines. Le dernier en date : *Rick Dangerous* - une référence "incontournable" comme on dit dans les soirées branchées (ce qui en sarcellois moyen pourrait se traduire par "Wouah la vache, putain c'est cool !")

Disquette Gremlin pour ST et Amiga. Existe également sur Amstrad CPC.

M.L.




Version CPC



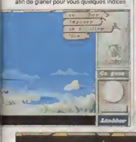


TOP

MAUPITI ISLAND

Une ile aux mystères brûlants, troublée par une disparition inexpliquée et une gelerie de personnages aux identités multiples. Pessionnente enquête !

Le retour du célèbre détective Jérôme Lange est un événement aussi fracassant que le chute du mur de Berlin ou la découverte de la Carte Bleue par les Allemands de l'Est Tous ceux qui avaient succombé aux charmes du *Manoir de Mortevielle* enduraient le martyre. On n'osait plus espérer cette suite - quel choc lorsque le jeu arrive à Micro News ! Les pupilles dilatées, la pouls battant à 180 et l'attirail du parfait privé à portée de la main (café, clopes, whisky), nous prîmes des risques énormes afin de glaner pour vous quelques indices

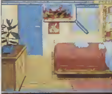


Mais embarquons à bord du Brisban en compagnie de Jérôme - parti en croisière d'agrément Le voyage s'enlise dans un ennui interminable Bob, le capitaine et Anton, son second, limitent leurs conversations aux banalités de circonstance L'arrivée d'un cyclone, qui force le navire à un mouillage impromptu prés de l'île de Maupiti (dans l'océan Indien), va rompre le calme plat de cette traversée bien morne Nous sommes dans la nuit du 30 janvier Le lendemain, dès l'aurore, une femme se précipite vers vous et vous demande de retrouver Marie, une jeune fille qui vient d'être enlevée Que l'enquête commence vous reposez dans votre cabine, la coque craque de partout -



vous voilà dans l'ambiance ! Tout se joue à la souris avec des menus déroulants et comme de bien entendu on retrouve les différentes actions typiques d'un jeu d'aventure (fouiller, regarder, prendre etc) Mais Lankhor fait





encor plus fort ! (Pub gratuite) Vous pouvez interroger, soudoyer, suivre, tabasser et bien sûr les différents protagonistes causent grâce à une synthèse vocale toujours aussi stupéfiante. Encore plus fabuleux : vous pouvez montrer des objets, mettre des déclarations en mémoire et les ressortir au moment opportun pour coincer un faux témoin. Géant ! Les dessins, d'une finesse et d'une beauté à faire fondre un iceberg, glissent le long de la rétine. Au moment où nous écrivons ces lignes, le mystère demeure presque entier, un petit coup de main tout de même : une pièce est planquée dans un arbre près du puits, il y a une trappe dans une des chambres et il semble que la statuette immergée dans l'étang joue un rôle important dans la résolution de l'énigme - à moins que ce ne soit une basse vengeance de... Arghhh !

Disquettes Lankhor pour Atari ST/STE. Existe également sur Amiga. J.-P.L.



DRAGON KING

Batailles sans relâche pour parvenir jusqu'à l'ignoble Roi Dragon en évoluant dans des couloirs labyrinthiques - dévoilés par un scrolling vertical façon *L'Oiseau de Feu*. Ce jeu, qui ressemble en effet énormement au grand classique de Konami, est d'une réalisation parfaite et de toute beauté. Des passages imprévisibles vont vous faire tourner en rond et vous emmêler le joystick, des monstres dans la grande tradition de la fin des tableaux vous cracheront du feu à la figure ou vous agripperont de leurs bras pour un câlin mortel ! De fait le grand problème réside dans les commandes : le tir ne change de direction que si l'on presse le bouton B de la manette. Ce qui peut devenir un atout lorsqu'on possède un excellent joystick, mais au vu des attaques répétées des assaillants, vous n'aurez guère le temps de réagir. Cela corse encore un peu plus ce jeu, qui devient alors d'une difficulté rarement atteinte. Vraiment un peu dommage ! Donc faiblards du joystick s'abstenir.

Cartouche Xein 2 méges pour MSX2. V.L.

PREVIEW

THUNDERSTRIKE

En 2910, les Jeux Olympiques version soldatesque constituent l'événement le plus important du calendrier sportif et le moment le plus attendu sur l'agenda est celui de la défense de territoire. Pour vaincre, un concurrent ne doit pas seulement essuyer le sol avec la face de son ennemi - il lui faut aussi le faire de façon spectaculaire. Sinon les telespectateurs changent de chaîne et le taux d'écoute chute. Voilà pourquoi vous vous retrouvez d'un seul coup aux commandes d'un engin volant. L'action, vue d'une caméra TV, vane suivant le vaisseau qui se trouve engagé - ce qui procure parfois des effets insolites. Un compteur indique votre taux de popularité qui augmente à chaque manœuvre délicate ou à chaque fois qu'un mec est estourbi. Quand vous anéantissez totalement un ennemi, la scène se présente sous différents angles : ce qui améliore sensiblement l'intensité de la retransmission. Les futures victimes surabondent. N'oubliez pas toutefois de garder un œil sur le réservoir et les munitions disponibles, de ramasser les boucliers, bidons et autres bidules qui défilent sans accroc sur fond de vallées et de fossés en 3D formes pleines. Si le résultat final se révèle à la hauteur des graphismes, ça vaudra le coup d'être vu.

Prévu sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles. K.H.



TOP

MANCHESTER UNITED FC

Comment le Soulier d'Or pourrait-il vous échapper ? Vissez bien vos crampons et lancez la contre-attaque !

Disons-le d'emblée, *Manchester United FC* n'est pas le meilleur jeu de football existant sur micro En revanche, il est sûrement le plus complet . la partie action se marie idealement à la partie stratégie et management. Bien sûr, il est possible de disputer uniquement les matchs, mais alors tout perd une grande partie de son intérêt En tant qu'entraîneur, président et joueur d'une des plus célébres équipes de la League, vous allez avoir du boulot ! Avant le match du samedi, il faut d'abord préparer vos joueurs un programme d'entraînement individualisé sera mis à votre disposition, au cours duquel il faudra faire travailler chaque membre de l'équipe en insistant sur la correction de ses faiblesses et en lui préparant un programme spécifique Il importe ensuite de procéder judicieusement à la composition de l'équipe Pour vous aider, les footballeurs blessés ou suspendus sont automatiquement retirés de la liste , en outre, une fiche avec photo digitalisée vous indique l'état de forme actuel de chaque individu - vraiment la grande classe ! Il faudra à l'occasion vendre ou acheter un joueur une liste des transferts permet de faire son choix N'hésitez pas - comme certains présidents de club bien connus - à pratiquer l'art de la surenchère ou au contraire à casser les prix Seul l'état de vos finances freinera votre mégalomanie footballistique !



Enfin, place au rituel hebdomadaire que constitue le match Une présentation splendide (avec vue de côté en fausse 3D, entrée des joueurs, vue du banc de touche et des gradins confortablement garnis) vous fait patienter avant d'entrer dans le cœur de l'action qui, rapide, n'est jamais ralentie par la présence incongrue de trop nombreux sprites à l'écran Seule la variété des coups disponibles fait pâle figure par rapport au génial *Kick Off* · il faut se contenter du tir long ou court et de la frappe haute - un peu léger au pays des grandes ouvertures ! Mais votre inventivité et votre sens de la frappe compenseront sans peine ce léger défaut Goooooooooool !

Disquette Krisalis pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST, compatibles PC et Archimedes. A.N.



JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES

C'est le golfeur le plus titré du siècle qui prête son nom et son concours à cette nouvelle simulation sportive Vous allez donc le défier dans la reproduction pixelisée de quelques-uns des plus célébres parcours de la planète Et croyez-moi, il va vous falloir un sérieux entraînement pour vous montrer à la hauteur de ce prestigieux adversaire. Heureusement, le joueur débutant a tout loisir de découvrir à son rythme chacun des 18 trous d'Augusta, de St Andrews - ou encore de Desert Mountain en plein cœur du Colorado Chaque parcours, chaque trou ont leur secret et rien ne doit être laissé au hasard Choisissez avec minutie votre club (sans négliger les caprices du dieu Eole) et inspectez avec soin les pièges du parcours Pour faciliter les choses une vue aérienne suit à tout instant la trajectoire de la balle La simplicité des commandes est telle que l'inculte en matière de golf réussit assez vite d'excellents coups Libre à vous alors de tenter des effets "slicés" et "hookés" ou des putts d'enfer ! Si le jeu brille par sa jouabilité et sa facilité, les graphismes pèchent par un manque certain de contrastes Impossible de faire la différence entre la luxuriante campagne anglaise et les vastes plaines du Nouveau Monde Jamais vu aussi peu de couleurs sur un ST Ce ne serait rien encore, si la lenteur de l'affichage n'accroissait considérablement cette carence On se croirait sur un PC !

Disquettes Accolade pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles. A.N.





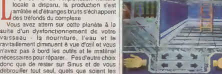
TOP

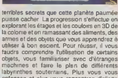
XENOMORPH

Il se passe quelque chose de bizarre sur Sirius B...

Le personnel de l'exploitation minière locale a disparu, la production s'est arrêtée et d'étranges bruits s'échappent des tréfonds du complexe.

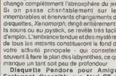
Vous avez atterri sur cette planète à la suite d'un dysfonctionnement de votre vaisseau - la nourriture, l'eau et le ravitaillement diminuent à vue d'œil et vous n'avez pas à bord les outils et le matériel nécessaires pour réparer. Pas d'autre choix donc que de rester sur Sirius et de vous débrouiller tout seul, quels que soient les terribles secrets que cette planète paumée puisse cacher. La progression s'effectue en explorant les étages et les couloirs en 3D de la colonie et en ramassant des aliments, des armes et des objets que vous apprendrez à utiliser à bon escient. Pour réussir, il vous faudra comprendre l'utilisation de certains objets, vous familiariser avec d'étranges machines et faire le plan de différents labyrinthes souterrains. Plus vous vous enfoncez et plus vous rencontrez d'aliens aux aspects très divers - dont la plupart possèdent un certain degré d'intelligence. Plus étonnant encore, ils vont faire la lumière sur un des plus sombres secrets du genre humain, en l'occurrence l'énigme que vous avez à résoudre. La présentation est la même que celle de *Dungeon Master*, mais le fait qu'il s'agit d'une aventure de science-fiction change complètement l'atmosphère du jeu. Si on passe charitablement sur les innombrables et énervants changements de disquettes, *Xenomorph*, dirigé entièrement à la souris ou au joystick, se révèle très facile d'emploi. L'ambiance tendue et des mystères de tous les instants constitueront le fond de votre activité principale - qui consistera souvent à faire le plan des labyrinthes, ce qui manque un tant soit peu de profondeur.







Disquette Pandora pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et compatibles PC. **K.H.**

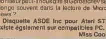




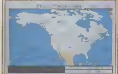
GEOGRAPHIE

La légende raconte que le géant Atlas, tenant sur ses épaules la Terre, fut surpris par une poussière cosmique qui obstrua sa narine droite. Pris soudain d'une irrésistible envie d'éternuer, il laissa échapper la boule. Patatrac ! Il s'ensuivit un chambardement gigantesque, qui accoucha d'un monde chaotique dont le résultat est aujourd'hui sous nos yeux.

Plus sérieusement, il est de bon ton de faire remarquer que les Français ne brillent guère en matière de géographie. Ce logiciel, qui constitue une vaste base de données sur chacun des pays du monde, va leur permettre d'apprendre ou de parfaire leurs connaissances sur la population mondiale, les hymnes nationaux, l'espérance de vie, la mortalité infantile ou de comparer plusieurs données entre elles. Le tout semble assez complet - mais malheureusement la réalisation graphique confine à la nullité. En revanche, l'auteur de ce soft doit posséder des dons divinatoires car il a déjà incorporé la Lithuanie (actuellement en instance de divorce avec l'URSS) à l'Europe de l'Ouest. Bravo ! Monsieur peut-il nous dire si Gorbatchev se plonge souvent dans la lecture de Micro News ?



Disquette ASDE Inc pour Atari ST. Existe également sur compatibles PC.
Miss Cool



TOP

PERSIAN GULF INFERNO

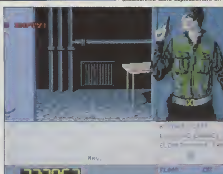
Des terroristes un peu bronzés, des otages de marque et une bombe nucléaire d'une mégetonne. La poudrière du Proche-Orient...

Voilà un jeu qui va faire date ! Difficile en effet de pousser le réalisme guerrier plus loin sans tomber dans la propagande politique ou idéologique. L'action se passe en 1990 sur une plate-forme de forage, quelque part dans le golfe Persique. Des terroristes détiennent en otages cinq membres influents de la communauté internationale. Un commando d'élite de la brigade antiterrorisme est largué sur place pour délivrer les dirigeants.

Malheureusement l'affaire tourne mal et vous voilà le seul survivant de l'opération ! Equipé de deux charges explosives et d'un pistolet 9 mm, vous allez explorer la plate-forme à la recherche des séquestrés et de la bombe nucléaire que les révolutionnaires menacent de faire sauter. Vous arpentez les couloirs, empruntez les escaliers et les ascenseurs ou faites sauter à coups d'explosifs les portes qui vous résistent. Au détour d'un couloir, vous tombez parfois sur les malfaisants, que vous assaisonnez alors copieusement en faisant gicler leur sang sur les murs. Les bruitages digitalisés (d'une éloquence jamais atteinte sur micro) et les graphismes vous plongent vraiment en pleine actualité. Difficile d'ignorer l'origine ethnique de vos agresseurs ! Vous me direz qu'on a vu bien pire, notamment au cinéma. Certes - mais ce jeu véhicule une idéologie un peu douteuse... Heureusement que l'atmosphère angoissante et l'intérêt de la mission réussissent à faire passer la pilule.

Disquette Magic Bytes pour Amiga.

A.N.



AQUANAUT

Une nouvelle fois, une menace pèse sur le monde. Mais ce coup-ci, les aliens ont élu domicile dans une base enfouie sous les eaux : les ruines de la cité perdue d'Atlantis. Vous êtes Ric, plongeur entraîné, qui défie les méchants sur trois niveaux de plus en plus ardus.

Ric devra tout d'abord se frayer un chemin parmi des requins tueurs et des méduses - un véritable coup d'éclat qui l'amènera jusqu'aux principales réserves sous-marines. Il sera confronté à deux séries de sections compartimentées à l'intérieur des cavernes du repaire atlantéen. Ses intentions consistent en fait à résoudre différents puzzles en identifiant une série d'objets ennemis - si vous vivez assez longtemps pour cela, bien sûr. Par bonheur, vous n'avez pas oublié votre couteau de combat en acier suisse bien trempé !

Au contraire de la tendance actuelle des jeux d'arcade, *Aquanaut* tire sa force d'une réalisation à la limite de l'insolite, accompagnée de graphismes audacieux et colorés (les pièces du puzzle y sont admirablement bien dessinées). Malgré quelques accrocs qui le rendent légèrement frustrant (comme le fait qu'il soit impossible de tirer et de tourner simultanément - menues broutilles que tout cela !), ce soft d'aventure aquatique garde un côté soigné et original.

Disquette Addictive pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. G.N.



TOP

PLAYER MANAGER

La suite très attendue de *Kick Off* ajoute des éléments de management au meilleur des jeux de foot, pour créer un simulateur de football complet !

Vous allez tenir le rôle d'un ancien joueur international qui prend en main l'entraînement d'un club de troisième division plutôt moyen. En début de saison, la plupart des joueurs sont en forme et ont le moral, mais certains se font du mouron et il vous faudra les allécher par de nouveaux contrats.

Un menu principal vous permet d'examiner les statistiques de chacun des membres de votre équipe : vitesse, constitution, agilité, capacités, nombre de buts marqués... Les mille joueurs du championnat possèdent tous leur propre tableau de caractéristiques. Evidemment, plus un joueur se distingue des autres, plus il coûte cher. Il peut être acheté, vendu ou se retrouver blessé, perdre le moral, voire demander à être transféré, et en outre doit se sentir à l'aise à tous les postes de jeu. Les autres options vont vous amener à mettre en place vos propres formations, à examiner scrupuleusement les records de la League ou de la Cup... et à jouer un match - bien sûr. Là, *Player Manager* dépasse de loin tous les autres jeux de football : les programmeurs ont réussi à retrouver toutes les qualités de *Kick Off* et à les condenser en six minutes d'un match auquel vous pouvez participer, ou que vous regardez tranquillement du banc de touche. Vous avez donc intérêt à faire fort sur le terrain si vous voulez garder votre job !

Disquette Anco pour Atari ST, également prévu pour Amiga, Amstrad CPC, C64 et Spectrum. K.H.





TOP

ULTIMATE GOLF

Un golf à réserver aux endurcis du green. A propos, où est passé mon caddie ?

Enfilez votre tenue de golfeur professionnel et n'hésitez pas à faire le vide autour de vous car une concentration maximale est requise pour avoir une chance de figurer parmi les champions. Greg Norman himself, terreur de la petite balle blanche, est à l'origine de cette simulation très réussie. Après Jack Nicklaus et ses célèbres 18 plus grands trous, cette nouvelle adaptation de golf devrait ravir les fanas de la discipline. Amateurs attention, l'accès n'est pas des plus faciles et il faut un temps d'adaptation avant de bien contrôler tous les paramètres ! Mais n'est-ce pas cette



relative complexité qui fait la richesse du logiciel ? Bien des éléments sont à prendre en compte avant de se lancer dans un des nombreux parcours : la direction du vent et sa vitesse, les conditions météo, le choix du club, la force du swing etc. Le rendu des mouvements du joueur ne manque pas de réalisme et l'affichage du terrain permet de discerner rapidement les différents obstacles. Une option carte s'offre également à vous - permettant de reconnaître les moindres accidents de terrain à l'aide d'un zoom puissant. A vous de choisir le meilleur fer et d'éviter les bunkers, les roughs, l'eau et les fairways en pente et de finir au fond du trou. Enfin pas vous - votre balle...

Disquettes Gremlin pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC. **J.-P.L.**



TOP

PIPE MANIA

Un pipe-liner de cartoon qui rêve de tout entuber !

Je vous vois venir, bande d'obsédés ! Mais détrompez-vous, *Pipe Mania* n'est pas le titre d'un film docu... mentaire, mais celui d'un de ces jeux très simples qui vous font veiller jusqu'au petit matin - même quand vous avez un contrôle de maths le lendemain et que vous n'avez toujours pas révisé ces saloperies d'équations du douzième degré à six inconnues.

Pour chaque tableau, vous devez construire un pipe-line à l'aide d'un certain nombre de segments différents. Evidemment, les tronçons vous arrivent dans un ordre que vous n'avez pas choisi. Au bout de quelques instants, un flot étrange commence à se répandre dans les tuyaux que vous venez de poser. Si le liquide parvient au bout du conduit (bon j'arrête, ça m'excite) avant que vous n'ayez installé le nombre de tuyaux nécessaires - c'en est terminé pour vous. Mais si au contraire vous réussissez à le canaliser sur une distance suffisante, vous passez au tableau suivant. De niveau en niveau, l'action se complique, le nombre de tubulures à poser augmente, des obstacles apparaissent, des passages vous permettent de sortir sur le droite de l'écran pour réapparaître à gauche et, comble de la cruauté, il vous faudra dans les niveaux les plus élevés connecter votre installation à un robinet d'arrivée. Dans l'option deux joueurs, les adversaires s'entrebattent sur le même terrain. Il faut donc agir de concert pour éviter que le liquide ne s'échappe, tout en adoptant la stratégie périlleuse du "il ne passera pas par toi" qui consiste à faire couler le liquide par ses propres conduits plutôt que par ceux de l'adversaire - afin de marquer le plus de points possible. Dans le mode "expert", vous disposez de deux jeux de segments, ce qui offre un choix limité mais très pratique dès que vous avez appris à décider instantanément lequel des deux utiliser. Autant vous prévenir tout de suite : si vous touchez à *Pipe Mania* ne serait-ce que quelques minutes, vous aurez du mal à décrocher. Mais mieux vaut poser des joints plutôt que d'en fumer !

Disquette Empire pour Atari ST, Amiga, PC et compatibles. **M.L.**









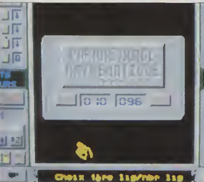


Dans le petit monde des démos, les pirates régnaient en maîtres. Avec *Spack*, la création est désormais à la portée de tous !

Dans le genre on a déjà eu le créateur de jeux d'aventure et le créateur de shoot'em up. Voici venir *Spack*, le créateur de démos. Pour tous ceux qui bavent d'admiration (et parfois aussi un peu de jalousie...) devant les plus belles démos tournant sur ST, *Spack* constitue une occasion unique d'assouvir leur soif de création. Sa puissance et sa convivialité le destinent en effet aux novices de la programmation. Plus une seule ligne de programme à taper, finis les listings interminables, la traque sauvage du bug parasite, tout se gère à la souris grâce à un ingénieux système d'icônes et de menus déroulants. La création de l'œuvre de vos rêves passe tout d'abord par l'import d'une image de fond (au format *Degas* ou *Spectrum 512*), puis des sprites (que vous devez convertir au format *Spack*). Reste à définir le type de scrolling, la trajectoire des sprites, les divers effets spéciaux qui vont composer la démo. Vous pouvez animer jusqu'à 20 sprites en même temps ! Un petit accompagnement musical et le tour est joué. Y'a plus qu'à enregistrer votre premier chef-d'œuvre. La prise en main du programme se trouve encore facilitée par la clarté de la notice entièrement en français. A noter enfin que *Spack* tire aussi parti des ressources du STE. Bref, voilà l'outil idéal pour ceux que la programmation a toujours rebuté. La maîtrise de toutes les possibilités qu'il offre demande cependant un certain temps d'adaptation. Mais sa puissance et sa richesse méritent bien qu'on se décarcasse un peu.

Disquette Esat Software pour toute la gamme ST/STE. A.N.





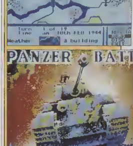
PANZER BATTLES

Revivez chez vous (en charentaises) la terrible campagne de Russie qui ensanglanta la Seconde Guerre mondiale, en affrontant les hordes teutonnes au salut gestuel rigide. Six grandes batailles décisives pour l'histoire du monde vous entraîneront de Minsk à Korsum en passant par Moscou. Vous aurez la possibilité de faire varier en votre faveur des paramètres comme le temps, l'approvisionnement, le moral des troupes et de vous mettre dans la peau de l'envahisseur ou dans celle du défenseur.

Un wargame de bonne facture, disponible dans tous les modes graphiques et vous offrant en prime un utilitaire qui vous donnera tout loisir de créer vos propres graphismes et même des scénarios de votre cru. Le packaging contient deux manuels, dont l'un situe très précisément le déroulement des batailles, avec plans à l'appui, plus un index des menus permettant d'accéder rapidement à toutes les parties du jeu.

A utiliser de préférence pendant les longues soirées d'hiver.

Disquettes SSG pour PC et compatibles. Existe également pour C64, Amiga et Apple 2. P.G.





TOP

JUMPING JACK SON

En avant la musique ! Venez faire un 45 tours dans ce soft perfecto. Rock and roll forever !

Il est toujours agréable de découvrir un jeu qui vous repose des sempiternelles vagues d'aliens intersidéraux à tête chercheuse visant à détruire la Terre et qui... Stop ! Ne gâchons pas notre salive plus longtemps - ce serait dommage. Go to the show !

La musique classique a pris le pouvoir et on assiste à un déferlement d'antirock binaire. Fini les riffs de guitare distordus, les pédales wah-wah ne hennissent plus et les drums, aphones, ont perdu le beat. Les sanglots longs des violons monotones se répandent sur toute la surface du monde connu. Vous devez réagir et sauver de la destruction totale tous les disques de rock. Jumping Jack Son, héritier de Mick Jagger et de Keith Richards, se rue dans ce combat. Street fighting man ! Ce jeu - dans la lignée de *Bombuzal* ou de*Skweek* - même s'il ne renouvelle pas le genre, se révèle passionnant. L'ambiance musicale, la dégaine du héros - clone rondouillard de Little Bob - et les nombreux clins d'œil à l'univers rock/BD sont très réussis. Vous devez guider Jumping Jack Son à travers une série de tableaux - dans chacun il aura pour but de colorier des cases en sautant dessus. Trois ou plus de la même couleur et c'est le jackpot, un disque apparaît, à ramener dare-dare sur une platine - un instrument supplémentaire s'ajoute alors à la mélodie. Mais au fur et à mesure les choses se compliquent, de plus en plus de cases et des instruments viennent perturber votre collecte...

Des téléporteurs surgissant et vous découvrirez des pilules pour endormir vos ennemis, des lunettes noires et même un cuir contenant une vie supplémentaire. Tous les quatre niveaux, un challenge vous permet de gagner un mot de passe, cela vous évite de tout vous retaper. D'autre surprises vous attendent dans ce soft techniquement parfait - la version ST est pleine de couleurs et de sons. Devenez, sans attendre, The King of Rock'n Roll et que cent Tiags guident vos pas...

Disquette Infogrames pour Atari ST/STE. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.



TOP

DRAGON WARS

Aiderez-vous les bons à survivre ou choisirez-vous de prendre la tangente devant la menace des dragons ?

La surface de la planète Océana comporte 15% de terres émergées, le reste stagne sous une vaste étendue maritime. Les habitants de ce monde aqueux résident sur une série d'îles, dont la plus fameuse s'appelle Dilmun. Vous venez juste de vous mettre en route quand un groupe de soldats vous enlève et vous dépouille de vos papiers. Un décret de King Drake, qui jusqu'alors ne s'appliquait qu'au monde souterrain, a en effet mis hors la loi - sans raison apparente - tous les utilisateurs de magie (dont vous faites partie). Pire, ce despote projette de conquérir la plupart des îles d'Océana en leur faisant subir une menace aussi terrifiante qu'un holocauste nucléaire - celle des dragons, gardiens tutélaires des îles. Si vous voulez arriver à Dilmun, il va falloir vous assurer qu'elle est demeurée intacte, découvrir les causes de la guerre et comprendre pourquoi les sortilèges ont été bannis. Cette aventure-jeu de rôle, écrite par les auteurs de *Bard's Tale 1 et 2*, vous permet de récupérer les personnages créés dans ces deux versions. Les graphismes et le système de combat ont été radicalement améliorés. Néanmoins vous pouvez, à l'aide des menus déroulants, modifier le niveau des conflits et déterminer la puissance et la tactique employés dans une bataille particulière... Le champ d'extension (partiellement animé) possède des dimensions incroyables et beaucoup d'énigmes vont être soumises à votre sagacité. Une carte se trouve à votre disposition à tout moment - vous n'avez donc plus besoin de garder un papier et un crayon à portée de main. N'importe quel fan de jeu de rôle qui se respecte (à condition toutefois de posséder de solides notions d'anglais) se doit de tenter sa chance.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. Egalement disponible sur C64. **K.H.**





KID GLOVES

Notre jeune héros a un problème. Comment pouvait-il supposer que les gants de boxe de son grand-père étaient magiques ? Pour l'heure, il se retrouve au cœur de la forêt tropicale entouré de perroquets. Reverra-t-il un jour sa maison ? S'il survit à son périple à travers un jeu de plate-forme typique, tout devrait bien se passer.

Rien ne manque : les habituels monstres et autres bonus sévissent dans un décor grossièrement dessiné. La seule originalité provient des sorts que l'on achète dans les magasins (on ne découvre d'ailleurs leurs effets qu'après les avoir expérimentés) et d'une clef de téléportation qui vous emporte trois écrans plus loin quand vous mettez la main dessus.

La présentation peu soignée (ainsi qu'un délicat problème de test de collisions) rend le jeu plus frustrant que captivant. Si vous voulez un bon jeu de plate-forme, choisissez plutôt *Twin World* ou *Rick Dangerous*.

Disquette Logotron pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST. **K.H.**



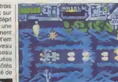


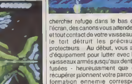
TOP

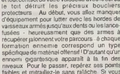
DARIUS +

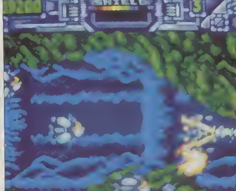
Prêt pour un nouveau shoot'em up ? Que tous les aliens meurent...

Le jeu d'arcade de Taito couvrait trois écrans - difficile d'en faire autant sur une télé ou sur un moniteur... En dépit de cela, *Darius +* apparaît comme une conversion habile, recréant parfaitement l'atmosphère du jeu original. Un shoot'em up est un shoot'em up - rien de bien nouveau sur le plan purement ludique ! Votre vaisseau se déplace de droite à gauche et des nuées de créatures gluantes arrivent de tous côtés pour vous attaquer. Ne soyez pas tenté de chercher refuge dans le bas ou le haut de l'écran, des canons vous attendent au tournant et tout contact de votre vaisseau avec le sol ou le toit détruit les précieux boucliers protecteurs. Au début, vous allez manquer d'équipement pour lutter avec les hordes de vaisseaux armés jusqu'aux dents ou les lance-fusées - heureusement que des armes à récupérer jalonnent votre parcours : à chaque formation ennemie correspond un type spécifique de matériel offensif ! D'autant qu'un ennemi gigantesque apparaît à la fin des niveaux. Pour le passer, repérez ses points faibles et mitraillez-le sans relâche. Si vous survivez, vous vous retrouvez au niveau suivant (28 au total).









Il vous faudra des heures et des heures pour vous rendre compte de la qualité de l'animation et du soin apporté aux graphismes. Très bien réalisé et accrocheur, *Darius +* vous tire à lui.

Disquette The Edge pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga. K.H.



CYBERBALL

Le football américain du 21ème siècle relève de la sauvagerie la plus noire. A tel point que ce sport ne compte plus un seul représentant humain et que les équipes ne sont constituées que de robots au poids très élevé - une tonne de métal et un quart de million de dollars chacun - qu'il vous faudra diriger avec toute la violence dont vous êtes capable.

La première chose à faire : recruter votre équipe. Tout comme dans le coin-up original de Tengen, vous sélectionnez vos hommes à partir d'une liste de noms célèbres. Vient ensuite le moment de choisir une stratégie - une intéressante variété de possibilités offensives ou défensives (incluant par exemple la course, les passes ou les tactiques de grande envergure) sont alors soumises à votre choix. Le but : outrepasser les adversaires selon des fondamentaux appropriés.

En matière de football américain, *Cyberball* se pose là - ses cent différentes options font le tour de la question. Son seul défaut tient à la présentation graphique - en effet la présentation du terrain (constamment recalculé en 3D) entraîne un certain ralentissement de l'action et des joueurs (très mal dessinés). A part ça, c'est tout de même un grand jeu de ballon !

Disquette Domark pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.







TOP

RINGS OF MEDUSA

Le regard de Medusa vous figera-t-il les sangs ?
Les cinq anneaux détiennent-ils le pouvoir d'invisibilité ?
Les réponses résident en vous-même - comme dans toute quête...

A mi-chemin entre *Defender of The Crown* pour le côté wargame et du *Seigneur des Anneaux* pour le scénario, voici l'histoire du royaume de Morenor. Le but de votre quête : libérer le pays du joug de la perfide Medusa. Celle-là même qui avait détrôné votre père - le roi Aldor. Seulement voilà, depuis sa mort vous êtes seul, livré à vous-même. Qu'importe ! Après tout, vous ne manquez pas de ressources et de courage. Avec en tout et pour tout mille sous en poche, vous vous lancez sans hésiter à la reconquête de votre splendeur disparue. N'hésitez pas à mener la vie d'un bandit de grand chemin, par exemple en braquant les banques. Frottez-vous à la lie de l'humanité pour gagner quelques doublezons dans les cabarets borgnes ! Il vous faudra ensuite recruter une armée : plusieurs catégories de personnages se trouvent à votre disposition. Chacune possède des compétences particulières dans un corps d'armée (éclaireurs, artillerie, infanterie, etc.) - donc à vous de bien établir votre choix car vous allez vous lancer dans une difficile exploration de la totalité du vaste royaume de Morenor, qui vous conduira, si tout va bien, aux mystérieux cinq anneaux de Medusa. Attention cependant, les routes, les bois ou les marais regorgent des pièges les plus divers et vous risquez à tout moment de vous retrouver aussi seul qu'au premier jour. Il n'est pas rare, en effet, de rencontrer une troupe animée d'intentions belliqueuses... Patience, sagesse et courage seront donc vos meilleurs alliés tout au long de cette mission très ardue.

Disquette Starbyte pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga. **A.N.**

PREVIEW

RESOLUTION 101

La Résolution 101 : une mesure d'urgence. Elle offre aux condamnés à perpétuité la chance de gagner leur liberté en nettoyant la ville de la racaille. On peut sacrifier les criminels - pas les flics. Vous recevez un véhicule et votre entraînement commence (conduite et tir). Après ça, on vous lâche dans la rue, complètement livré à vous-même, au travers d'un décor urbain tout ce qu'il y a de réaliste, avec routes, arbres et lampadaires. Quand vous arrêtez un véhicule ennemi, il faut le mettre à sac car plus vous aurez de fric, plus vous pourrez en dépenser pour équiper votre engin. Les garages vendent à peu près de tout : des moteurs surpuissants, du napalm, des bazookas - une véritable armurerie ambulante pour votre 4 x 4 ! De plus un système de navigation vous permet d'utiliser le radar pour localiser les ennemis... Vital car ces voyous sont programmés avec des routines d'intelligence artificielle - une fois qu'ils savent où vous êtes, ils se planquent et posent des mines pour vous envoyer directement en enfer !

Commis par l'équipe responsable d'*Archipelagos*, *Resolution 101* peut se jouer à plusieurs au moyen d'un câble de liaison. Enfin, l'animation des graphismes en 3D brille par la rapidité : espérons que la version finale sera à la hauteur de cet avant-goût.

Disquette Logotron pour Atari ST. Prévu aussi pour Amiga, PC et compatibles. **K.H.**





PETITS GARÇONS MODELES

Quel régal ! Un historien en herbe, un amateur de couscous, un garçon qui est l'honnêteté même. Rosie se frotte les mains…

WATERLOO MORNE PLAINE…

Je vous écris pour plusieurs choses : d'abord vous féliciter pour votre revue - la seule que j'achète - et ensuite vous demander quelques renseignements. J'aimerais acheter des jeux de stratégie style Borodino, mais je ne parviens pas à en trouver, si ce n'est justement celui précédemment cité que vous décrivez en page 30 du numéro 31. A ce sujet, pouvez-vous me dire s'il existe une version française ou si la version que vous décrivez est utilisable par quelqu'un qui a juste de bonnes notions d'anglais. J'aimerais également connaître votre avis sur Austerlitz et Waterloo. Tout d'abord, sont-ce vraiment des jeux de stratégie, sont-ils intéressants et graphiquement bien réalisés ?

(Joel Mativo, Marseille)

Merci de ta fidélité absolue, mon cher Joël. Sache qu'elle me va droit au cœur. En ce qui concerne une éventuelle version française de *Borodino*, ça n'a que peu de chances de se faire puisque le faible nombre d'utilisateurs de wargames en France ne justifie pas une dépense supplémentaire en adaptations. Heureusement, et c'est le cas d'*Austerlitz* (de PSS), les manuels accompagnant ces logiciels sont souvent très bien réalisés, rédigés en trois langues (anglais, français et allemand) et dotés d'une carte des correspondances permettant d'identifier les commandes les plus fréquentes du jeu. *Austerlitz* et *Waterloo* sont sans conteste de bons jeux du genre, bien documentés d'un point de vue historique et disposant de toutes les aides d'usage qui permettent d'évoluer sans mal dans le jeu - malgré le handicap que représente pour certains la langue de Shakespeare. Une seule ombre au tableau - malheureusement commune à la majorité des jeux de stratégie ou wargames -, les graphismes d'un niveau souvent très bas. On ne peut pas tout avoir, un véritable puriste le sait bien.

ALIMENTS POUR STE

Salut Rosie de Micro News,
Je possède un Atari STE depuis maintenant deux semaines. Au vu de ses capacités graphiques et musicales, je suis tenté de créer des démos, des jeux, ou même des musiques. Mais hélas, je ne sais comment m'équiper pour y parvenir. Pourriez-vous m'indiquer des créateurs de jeux, de musique et de démos que je pourrais me procurer pour un prix raisonnable ?

(Michael Dantin, Beauvais)

Il est encore un peu tôt pour que le STE dispose d'une logithèque importante dans des domaines aussi intimistes que la création de jeux ou de musiques. Néanmoins, certains éditeurs y travaillent et cela ne saurait tarder. Sois certain que nous informerons les heureux possesseurs de STE, dont tu fais partie, dès la sortie de ces utilitaires. En attendant, il existe au moins un programme sur lequel tu pourrais te faire les dents et qui se nomme *Spack* (je crois d'ailleurs que le test figure dans ce numéro). Edité par Esat Software, *Spack* est un créateur de démos simple d'emploi et d'un rendement très satisfaisant, le tout d'un prix assez correct pour un utilitaire : 450 F.

MARCHEUR DU CIEL

O ma Rosie,
Je t'écris pour savoir s'il me serait possible de t'acheter (because je suis honnête) un agrandissement de la photo de Star Wars publiée dans le numéro 28 de Micro News. Je te remercie d'avance.

(Jules Bam, Viry Chef-Lieu)

Mon pauvre Jules, j'ai bien peur de te décevoir par ma réponse, qui est - tu t'en doutes un peu - négative. En effet, de quel droit irions-nous te vendre une photo dont les droits ne nous appartiennent pas, alors qu'il suffit d'acquérir le jeu *Star Wars* de Domark pour te la procurer. Libre à toi ensuite de la faire agrandir au format que tu désires.

C'EST BON COMME LA-BAS !

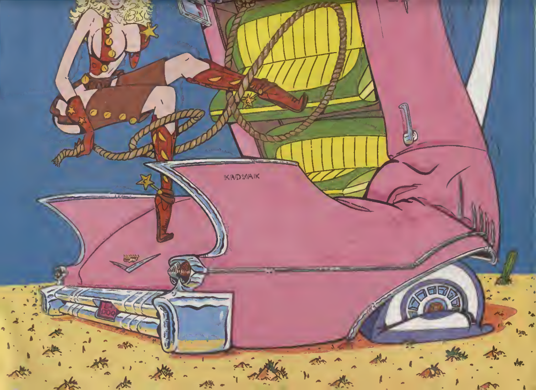
Micro News de mon cœur, que j'aime autant que le couscous, la tête de ma mère - Euh, voilà, je t'écris pour te questionner à propos de la console Nec Primo. l'affichage en 50 Hz est-il réellement moins beau graphiquement qu'en 60 Hz ? Secundo : quand les jeux Nec seront ils vendus entre 300 et 350 F ? Tertio : comment faire pour commander des jeux Nec en Angleterre ou au japon ? Merci à Micro News pour ses tests sur consoles, mais n'hésitez pas à en augmenter le nombre.

(Mike Chegrouche)

Enfin quelqu'un qui apprécie le couscous. Ah les boulettes, les merguez, les… Bon, on se calme ! Répondons plutôt à tes questions concernant la Nec. L'affichage rend bien mieux en 60 Hz qu'en 50 Hz. D'autre part, le NTSC apporte une réelle différence par rapport au PAL. Mais disons-le tout net, le fait de ne pas disposer de ces petits plus n'empêche nullement de jouer et d'apprécier les qualités de la console. De là à dire que la dépense supplémentaire que constituerait l'achat d'un moniteur approprié soit inutile, il n'y a pas loin. En ce qui concerne le prix des jeux, nous sommes confrontés une fois de plus au problème de l'offre et de la demande. La règle est la même pour tous les produits : plus l'on en vend, plus leur prix diminue. Patience donc, le temps des jeux à 300 F est pour bientôt. La dernière partie de ta question m'embarrasse quelque peu. En effet, d'une part, il ne m'est pas possible de te communiquer des adresses en Angleterre ou au Japon, faute de les connaître, et d'autre part, il existe en France d'excellents revendeurs tels que Shoot Again, par exemple, qui proposent des opérations d'échange, ce qui est après tout le meilleur moyen de découvrir le maximum de jeux sans avoir à dépenser des sommes folles.



Micro NEWS
HUGER
MICRO NEWS


KADYAK

SUR UN NERF DE MICROPRO (suite)

Ils courent, ils courent, les octets du boîtier joli...

UDS, LDS Upper, Lower Date Strobe/ Validation de la donnée supérieure, inférieure, ces signaux sont générés de manière interne par le MC 68000 en fonction du type de données à transférer et de l'A0.

En combinaison gagnante avec *R/W*, ces signaux indiquent la lecture ou l'écriture d'un mot ou d'un octet

Sachant que le MC 68000 gère des mots de 16 bits, comprenant 2 octets de huit bits, on notifie pour chaque mot un octet pair (le premier) et un octet impair (le second). La combinaison de l'utilisation des signaux UDS et LDS permettra d'inscrire le bon octet au bon endroit dans le mot sélectionné

Quant aux autres signaux, ils interviennent à d'autres niveaux de contrôle, n'intéressant pas les néophytes que vous restez, les p'tits clous !

L'ARCHITECTURE INTERNE DU MC 68 000

Rappelons tout d'abord la signification des termes suivants un octet = 8 bits, un mot = 16 bits, un mot long ou mot double = 32 bits.

Voici maintenant la liste des registres du microprocesseur

- **8 registres de données de 32 bits** : D0 à D7
- **8 registres d'adresses de 32 bits** · A0 à A7 .
- **1 compteur de programme de 32 bits** le PC (appelé aussi compteur ordinal)
- **1 registre d'état** dont chaque bit a une signification bien particulière et se compose de deux octets distincts : octet de poids faible = octet utilisateur ; octet de poids fort = octet superviseur

La structure interne du MC 68000 est représentée par le schéme 1 12..

Le registre d'état, c'est moi ...

En mode Utilisateur, on ne peut écrire que dans l'octet utilisateur En mode Superviseur, on ne peut écrire dans le mot entier.

Le bit T: Trace

Si ce bit est à 1, le processeur se trouve en mode *Trace*, c'est-à-dire, qu'après chaque instruction exécutée, le bit T est testé , si celui-ci se trouve en position, une exception est forcée - permettant à un programme d'aide à la mise au point de contrôler l'exécution du programme sous test Pour mémoire, une exception constitue une condition exceptionnelle qui, lorsqu'elle est prise en compte par le processeur, va provoquer l'exécution d'une procédure déterminée

Le bit S : Superviseur ou Système

Ce bit définit le mode de travail dans lequel on opère Le mode Superviseur n'impose aucune restriction Par contre son contraire, le mode Utilisateur ne permet pas d'exécuter toutes les instructions et certaines zones ne peuvent être adressées

Les bits I2, I1, I0 : Interrupt Mask (Masque d'interruption)

Ces bits indiquent le niveau de priorité en cours ainsi, les interruptions de niveau inférieur ou égal au niveau de priorité courante se trouvent inhibées Seules les interruptions de niveau supérieure sont prises en compte

Le bit N: Negative

Ce bit est à 1 si le bit le plus significatif du résultat d'une opération est à un

Figure 1 13 Structure du registre d'état SR

Le bit Z : Zero

Ce bit est à 1 si le résultat d'une opération est nul

Le bit V : oVeflow

Ce bit est à 1 s'il y a débordement arithmétique, ce qui implique que le résultat ne peut "tenir" dans la taille de l'opérande

Le bit C: Carry

Ce bit se retrouve à un si une retenue est générée

Le bit X : eXtend

Ce bit est le bit C pour les opérations sur les opérandes étendus.

Le registre A7

Les registres d'adresses peuvent être utilisés indifféremment comme pointeurs, pointeurs de pile, registres de base, registres d'index Cependant, le registre A7 tient un rôle particulier En effet, très malin, il tient le rôle de pointeur de pile système Il permet la sauvegarde du compteur programme en cas d'appels à des sous-programmes et également celle du registre d'état, du compteur programme durant des procédures d'exception . Par une indirection dépendant du bit S, ce registre va se dédoubler en deux registres - A7 et A7'

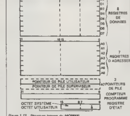


Figure 1 12 Structure interne du MC68000

Lorsque le bit S du registre d'état se retrouve à zéro, le pointeur de pile sera le registre A7, appelé pointeur de pile utilisateur **USP** (**U**ser **S**tack **P**ointer). Et lorsque le bit S est à 1, on aboutit au registre A7' - il s'agit alors du pointeur de pile Superviseur **SSP** (**S**upervisor **S**tack **P**ointer)

On peut dire en conclusion que le fonctionnement interne d'un MC 68000 reste cependant l'un des plus complexes du marché, tout en demeurant l'un des plus complets C'est pour cela qu'il a été choisi par de nombreux constructeurs comme base des systémes hautement performants

Ciao bambini.



AXE-3D

67,rue de la jonquière
75017 Paris -Metro Guy Moquet
Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

AMSTRAD

Spécial Amstrad...

PC 2086 SD .... 5104 F TTC
PC 2086 DD .... 6662 F TTC
PC 2086 HD .... 8082 F TTC
PC 2286 DD .... 10972 F TTC
PC 2286 HD .... 14672 F TTC

CADEAU : Une imprimante *STAR LC 10* Mono (ver 2286)

PC 2386 HD .... 26062 F TTC

CADEAU :
Une Imprimante *STAR LC 24-10* et un *Lecteur 1.2 Mo* externe

Moniteurs

VGA mono12"........1828 F TTC
VGA couleur 14"........2951 F TTC
VGA couleur 12"HR...4074 F TTC
VGA couleur 14" HR..5197 F TTC
Moniteur hercule .... 599 F TTC

Les Portables

PPC 512 et PPC 640........ *PROMO*
Cadeau avec PPC 512 : ext 128ko
Cadeau avec PPC 640 : Moniteur sinclair hercule

FILECARDS:

20 Mo........2560 F TTC
30 Mo........3068 F TTC
40 Mo........3805 F TTC

IMPRIMANTES:(+cables)

LC 10 .... 1650 F TTC
LC 10 Couleur........2100 F TTC
LC 24-10........2690 F TTC
Bac F/F LC 10........700 F TTC
Bac F/F LC 24-10........750 F TTC

Mémoires à des prix d'Enfer !!!!

ATARI

ATARI STE

520 et 1040 STE ...... *PROMO !!!*
STE étendu à 1040 .... 3750 FTTC
STE étendu à 2060 ...... 5290 FTTC
STE étendu à 4160 .... 8790 FTTC

et toujours le pack Promo : 200 softs "Freeware" + 2 ans de *GARANTIE !!!*

EXTENSIONS MEMOIRE

Pour STE :

SIMM ou SIP 1 Mo ...... 790 F TTC
SIMM ou SIP 256 Ko.....320 F TTC
Barette de transformation de SIMM en SIP : 15 F TTC

Pour STF :

512 Ko installée .... 599 F TTC

Pour MEGA ST :

ST2 >> ST4........ 1490 F TTC

DIVERS

Moniteur SM124 ....1190 F TTC
Moniteur SC1425 ....2180 F TTC
Lecteur 3"1/2 externe ....790 F TTC
Lecteur 5"1/4 externe N.C.
D'autres *Promos* disponibles N.C.

Disquettes 3"1/2 : 1 Mo 5.40 F TTC
Disquettes 3"1/2 : 1.44 Mo 7.50 F TTC

AMIGA

AMIGA 500

A 500 au prix de ....3390 F TTC
pack cadeau : 200 freeware
Promo A 500 nous contacter!!!
A 500 +ext 512 ....3700 F TTC
Autres *Promos* nous contacter!!
Moniteur 1084........2300 F TTC

EXTENSIONS MEMOIRE

512 sans horloge........ 650 F TTC
512 avec horloge........ 769 F TTC
Nos cartes sont livrées avec Rame et sont garanties 1 an.

DIVERS

Lecteur 3"1/2 externe 790 F TTC
Lecteur 5"1/4 externe .... N.C.
A590........ N.C.
Mémoire 44256: 99 F TTC

AMIGA 2000

Promo A2000 nous consulter!!!

EXTENSION MEMOIRE

Carte GVP 8 Mo Impact fournie avec contrôleur disque dur SCSI externe et interne ; extension en barettes SIMM de 1Mo

Carte 0 Ko 3190 F TTC
Carte 2 Mo 4490 F TTC
Carte 4 Mo 6390 F TTC
Carte 6 Mo 7990 F TTC
Carte 8 Mo 9590 F TTC

Bon de commande: *Faites suivre...*

Je desire vous commander........................

[ ]Cheque [ ]Mandat [ ]Contre remboursement [ ]Visa

Nom..................Prénom..................Adresse..................

CodePostal........Ville..................Tel..................Signeture..................







Une petite tête de mioche qui se faufile partout, qui rebondit de palier en palier, qui se torche des vilains monstres - tout cela dans la bonne humeur !

Il porte le même prénom que notre stagiaire de service ! Les mêmes oreilles rondes, les mêmes pattes sur le côté, les mêmes yeux exorbités. Seule différence, Alex Kidd ne dit jamais : "Wouah la vache les mecs, j'ai gazé à *Tennis Cup* !" - dialecte celtique intraduisible ! Et puis notre Alex à nous est breton, pas japonais, ne circule pas juché sur des ressorts dans la salle de rédaction, ne rampe pas à terre en filant des coups de poing, ne fait pas du vélocoptère à soixante centimètres au-dessus du sol... En outre il évite généralement de monter sur la tête des castors pour sauter plus haut (du moins pas pour le moment). Le Kidd, lui, peut faire tout ça et bien plus. Il parcourt le vaste monde à la recherche de pièces ou de monstres à éliminer, sait dénicher les salles secrètes en tapant du pied sur le sol et nage comme un poisson lors de séquences aquatiques à vous couper le souffle (l'effet d'immersion est saisissant !)





Il entre aussi de temps en temps dans des endroits louches pour tenter de gagner des objets (motos, ressorts, chaussures laser et autres engins étranges mais utiles) en pariant l'argent récolté à des jeux de mains. Jeux de mains, mais pas jeux de vilains puisque les enjeux portent sur un concours genre "le papier enveloppe la pierre, la pierre tombe dans le puits, la feuille bouche le puits".

Amusant, immense et passionnant, *Alex Kidd* est un des jeux de plate-forme les plus riches sur la nouvelle console Sega.

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **M.L.**



TOP

SUPER REAL BASKETBALL

Défense de zone !
Les Boston Celtics sont en passe de battre les Lakers...

Décidément la Mega Drive, quelques mois avant sa sortie officielle dans notre beau pays, dispose déjà d'atouts impressionnants. On avait vu passer un foot qui sentait son arcade mignonne - mais alors là c'est le choc ! Ce ludiciel est le pendant sur console du *TV Sport BasketBall* de Cinemaware. Tous les coups du basket (je dis bien tous les coups) vous attendent au détour du dribble. Du spectaculaire bras roulé au tir à distance en passant par la passe smashée, toutes les combinaisons techniques s'en donnent à cœur-joie. Une seule restriction : l'impérieuse nécessité de maîtriser parfaitement le joystick de la console car il faut jongler sans cesse entre les trois boutons de tir. Délicat au début, mais très prenant avec un chouïa d'entraînement. Et en plus c'est beau ! Certaines actions bénéficient d'un gros plan où il va vous falloir cadrer la balle dans le panier. Du jamais vu : la taille des joueurs atteint la moitié de l'écran sans que l'animation en soit pour autant saccadée ! Le jeu respecte d'ailleurs tout à fait les règles du basket américain : division des parties en quatre périodes de douze minutes, choix des tactiques défensives et sévérité sans faille de l'arbitre. Vous l'aurez compris, *Super Real Basketball* est une simulation totale, mais grâce à sa beauté et sa jouabilité, il se révèle aussi passionnant que le meilleur des jeux d'action.

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. A.N.





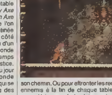


TOP

LEGENDARY AXE

La grand blond avec le hache de guerre.

De l'action, encore de l'action ! Mais quelle action ! palpitante, angoissante, sanglante, violente. Une nouvelle fois, la console Nec démontre sa redoutable efficacité dans ce domaine. *Legandary Axe* évoque tour à tour *Barbarian* et *Golden Axe* sur la console Sega. Autant dire que l'on baigne ici en pleine heroic-fantasy, mâtinée cependant de stylisme japonais côté graphismes. Armé d'une hache et vêtu d'un pagne étriqué, sa longue crinière blonde flottant au vent, notre héros des temps farouches s'en va rétablir l'ordre et la justice. Passant sans rechigner de la lumière du jour à l'angoissante obscurité du monde souterrain, il décapite gaiement tout ce qui se présente sur son passage. Mais s'il a des muscles à toute épreuve, le valeureux guerrier sait aussi faire montre d'agilité et de finesse (si, si !) - il lui en faut pour franchir les montagnes ou les précipices qui ponctuent



son chemin. Ou pour affronter les redoutables ennemis à la fin de chaque tableau (vous avez déjà essayé de détruire à coups de hache une pierre d'au moins deux mètres de haut qui dévale vers vous ?). Comme souvent sur console, l'accessibilité et la jouabilité constituent des modèles du genre. Pour tous les guerriers d'Odin armés de joysticks, le temps du repos et du verre d'hydromel n'est donc pas encore arrivé.

Carte pour la console Nec. **A.N.**



WATARU

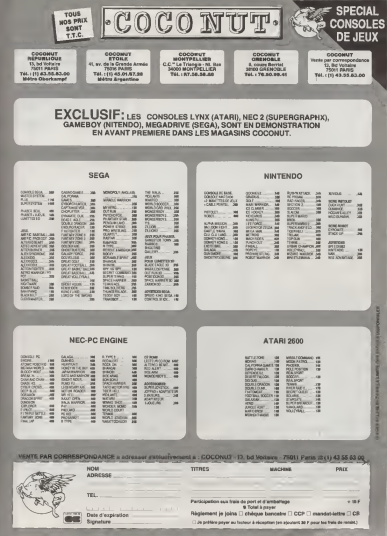
Encore un jeu de plate-forme ! Décidément les Japonais aiment ça, c'est à croire qu'ils ont tous été engendrés dans des ascenseurs.

Mais là n'est pas la question, car il s'agit encore d'une superbe réalisation - comme vous avez maintenant l'habitude d'en voir sur cette console. Vous déplacez un zigoto qui se prend pour un "transformer" un tableau sur deux. Cette fantaisie mise à part, c'est du classique : tuer des ennemis, ramasser des pièces, acheter des objets et détruire les "boss" de fin de tableau. Décors splendides, animation parfaite et zizique agréable : bref un très beau soft pour les amateurs du genre.

Carte Nudeon Soft pour la console Nec. **J.D.**






TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
COCONUT
SPECIAL CONSOLES DE JEUX
COCONUT REPUBLIQUE 13, bd Voltaire 75011 PARIS Tél. : (1) 43.55.63.00 Métro Oberkampf
COCONUT ETOILE 41, av. de la Grande Armée 75016 PARIS Tél. : (1) 45.01.67.26 Métro Argentine
COCONUT MONTPELLIER C.C.ᶦᵉ Le Triangle - Nl. Bas 34000 MONTPELLIER Tél. : 67.58.56.86
COCONUT GRENOBLE 8, cours Berriat 38100 GRENOBLE Tél. : 76.50.99.41
COCONUT Vente par correspondance 13, Bd Voltaire 75011 PARIS Tél. : (1) 43.55.63.00
EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.
SEGA
CONSOLE SEGA
MASTER SYSTEM PLUS
SUPER SYSTEM
PHASER SEUL
PHASER + 3 JEUX
LUNETTES 3D
JEUX
CASINO GAMES
CALIFORNIA GAMES
CYBORG HUNTER
CHOPLIFTER
DOUBLE DRAGON
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GOLDEN AXE
GHOSTBUSTERS
GALAXY FORCE
GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT BASEBALL
GREAT VOLLEYBALL
GHOST HOUSE
KENSEIDEN
KUNG FU KID
LORD OF THE SWORD
MONOPOLY (ANGLAIS)
MIRACLE WARRIOR
MY HERO
OUT RUN
PHANTASY STAR
PENGUIN LAND
POWER STRIKE
PRO WRESTLING
QUARTET
RASTAN
RAMPAGE
R TYPE
ROCKY
SHANGAI
SHINOBI
SPY VS SPY
SECRET COMMAND
SUPER TENNIS
SPACE HARRIER
TENNIS ACE
THUNDERBLADE
TEDDY BOY
TRANSBOT
THE NINJA
VIGILANTE
WANTED
WORLD SOCCER
WORLD GRD PRIX
WONDERBOY
WONDERBOY 2
WONDERBOY 3
Y'S
ZILLION
ZILLION 2
JEUX POUR PHASER
GANGSTER TOWN
RAMBO 3
SHOOTING GALLERY
JEUX POUR LUNETTES 3D
BLADE EAGLE 3D
MISSILE DEFENSE
OUT RUN 3D
POSEIDON 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D
JOYSTICKS SEGA
SPEED KING SEGA
CONTROL STICK
NINTENDO
CONSOLE DE BASE
CONSOLE NINTENDO +2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL
PISTOLET
ROBOT
ALPHA MISSION
BALLOON FIGHT
CASTLE YAHIA
CLU CLU LAND
DONKEY KONG
DONKEY KONG 3
EXCITEBIKE
GALAGA
GUNSMOKE
GHOST'N'GOBLINS
GOONIES 2
GRADIUS
GOLF
MACH RIDER
METROID
MEGA MAN
LEGEND OF ZELDA
LIFE FORCE
KUNG FU
ICE CLIMBER
ICE HOCKEY
KID ICARUS
PUNCH OUT
PINBALL
POPEYE
PRO WRESTLING
ROBOT WARRIOR
RUSH'N ATTACK
RAD RACER
SECTION Z
SOCCER
SLALOM
SUPER MARIO BROS
SUPER MARIO 2
TRACK AND FIELD
TIGER HELI
TROJAN
TOP GUN
TENNIS
URBAN CHAMPION
VOLLEYBALL
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS
SERIE PISTOLET
DUCK HUNT
GUMSHOE
HOGAN'S ALLEY
WILD GUNMAN
SERIE ROBOT
GYROMITE
STACK UP
JOYSTICKS
NES ADVANTAGE
NEC-PC ENGINE
CONSOLE PC ENGINE
ATOMIC ROBO KID
BIG MAN WORLD
BLOODY WOLF
CHAN AND CHAN
CHASE HQ
CYBER CROSS
DEEP BLUE
DORAMON
DRAGON SPIRIT
DUNGEON EXPLORER
F1 PILOT
F1 TRIPLE BATTLE
FANTASY ZONE
FINAL LAP
GALAGA
GUNHED
HEAVY UNIT
HONEY IN THE SKY
JAPAN WARRIOR
KATO AND KASHOW
KNIGHT RIDER
KUNG FU
LEGENDARY AXE
MOTOR ROADER
MR HELI
NAXAT OPEN
NINJA WARRIOR
P 47
PACLAND
PC KID
PRO BASKET
R TYPE
R TYPE 2
RED ALERT
ROCK ON
SHANGAI
SHINOBI
SIDE ARMS
SON SON 2
SPACE HARRIER
TAITO MOTOR WRE
TIGER HELI
VIGILANTE
WATARU
WINNING SHOT
WONDER MOMO
WORLD COURT TENNIS
WORLD STADIUM
YAKATTOCHUCKI
CD ROM
LECTEUR CD ROM
ALTERED BEAST
RED ALERT
SIDE ARM
WONDERBOY 3
ACCESSOIRES:
SUPER JOYSTICK
JOYPAD + ADAPTATEUR 2 JOUEURS
ADAPTATEUR 5 JOUEURS
ATARI 2600
BATTLE ZONE
BOXING
CALIFORNIA GAMES
DARK CHAMBER
DEFENDER 2
DESERT FALCON
DIG DUG
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DUNK
F14 TOMCAT
FOOTBALL SOCCER
GALAXIAN
HERO
JUNGLE HUNT
MARIO BROS
MIDNIGHT MAGIC
MISSILE COMMAND
MOON PATROL
PHOENIX
POLE POSITION
REALSPORT SOCCER
REALSPORT TENNIS
RIVER RAID 2
SECRET QUEST
SOLARIS
STARGATE
SUPER BREAKOUT
VANGUARD
VOLLEYBALL
VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00
NOM
ADRESSE
TEL.
Date d'expiration
Signature
TITRES
MACHINE
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
$ Total à payer
Règlement je joins □ chèque bancaire □ CCP □ mandat-lettre □ CB
□ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)

TOP

SPACE INVADERS

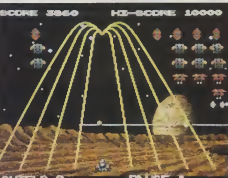
Ils reviennent en torce !
Foutez-les à le porte, vous ellez bien voue emuser...

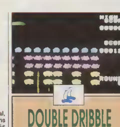
Tiens te revoilé, toi ! T'étais où (houhouhou...), hein ? C'est é cette heure-ci que tu rentres ? T'as vu ta tenue ? Enlève-moi ces lasers multicolores et ces sprites déteillés tout de suite ! Réguliérement, *Space Invaders* revient sur toutes les machines - à chaque fois réectualisé -, mais rarement aussi bon que l'original. Cette fois, la cartouche contient non seulemement la première version de ce logiciel préhistorique (reproduite dens ses moindres détails) mais eussi le version 1990, remodelée de tond en comble. La rapidité du jeu a été augmentée, de superbes décors ornent le tond, les aliens tirent maintenant aussi sur le côté (planquez-vous !) et le soucoupe volante qui passe en haut de l'écran lâche parfois ermes et bonus en quantité industrielle (rayon laser continu, missiles á tête chercheuse, bouclier protecteur, vies supplémentaires...) - tout cele vous aidera à tuer dix fois plus d'ennemis. Bien sûr, l'action reste fondementalement la méme, mais l'appétit de jeu se trouve stimulé par la variété des tebleaux et des nouvelles options. Les programmeurs n'ont pas seulement redessiné les sprites, ils ont réussi un soft original, bourré de bonnes idées. Lors de certains tableaux per exemple, vous étes plongés dans l'obscurité et les aliens ne sont visibles que lorsqu'ils passent dans l'étroit faisceau lumineux de vos projecteurs. Difficile dane ces conditions d'en finir avec le petit nerveux qui cavale d'un bout á l'autre de l'écran à la fin de chaque niveau ! Si voue aimez souffrir, vous allez adorer ça.

Carte Taito pour le Nec PC Engine.
M.L.









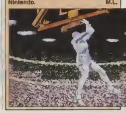
DOUBLE DRIBBLE

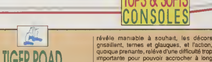
Voilá une simulation de basket sans prétention, facile á menier et en même temps trés complète. Vous pouvez bien sûr jouer contre un copain ou contre l'ordinateur. Une option permet méme aux plus feinéants de leisser l'ordinateur jouer tout seul pendant que vous allez draguer é la pizzeria du coin. L'action se présente sous la forme d'un scrolling horizontel, mais il arrive parfois qu'un point particulièrement réussi donne lieu á une séquence plein écran dans laquelle vous pouvez voir votre joueur mettre élégamment la balle (et non pas le main) au panier. Quent á la menipulation, le contrôle s'exerce sur le joueur le plus proche de le balle : un bouton pour les passes, l'autre pour les tirs... pas besoin de déchiffrer trois tomes de mode d'emploi pour comprendre le fonctionnement d'une pertie et élaborer sa stratégie. Le jeu se déroule d'une façon très rapide et trés réaliste - tous les éléments du basket-ball y sont exploités : passages en force, entre-deux, défense, lancers francs... Il ne manque plus que les supporters craignos de l'A.S. Melun (on s'en passera pour cette tois !).

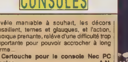
Avec une réalisation moyenne et peu spectaculaire, *Double Dribble* nous prouve que l'on n'a pas forcément besoin de sons digitalisés et d'images en Technicolor pour prendre son pied avec un ludiciel sportif.

Cartouche Konami pour le console Nintendo. **M.L.**







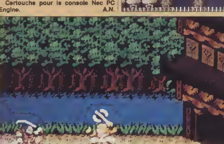


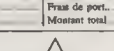


TIGER ROAD

Et une adaptation d'arcade, une ! Si *Tiger Road*, version PC Engine, ne constitue pas la plus belle adaptation de ce beat'em up d'arcade, elle apparaît certainement comme l'une des plus jouables. Ça scrolle à tout va : un coup à la verticale, un coup à l'horizontale et parfois même les deux ensemble. Le héros - un rien rustique - s'arrache du fin fond de sa province pour libérer des enfants qu'un ignoble tyran retient prisonnier dans son palais ultraprotégé. Dans cette bâtisse immense, vous devrez éviter de nombreux pièges avant d'arriver jusqu'à lui. L'intérêt du jeu vient de la variété des endroits traversés. Chaque salle en effet propose son lot infiniment varié de pièges, d'ennemis et de bonus divers. Notre plouc intrépide use de son habileté dans le maniement de la hache pour éliminer ses agresseurs, mais aussi pour briser les potiches où gisent toutes sortes de trésors. A l'aide de sa cape volante, il emprunte même la voie des airs pour gagner les endroits inaccessibles. Si le personnage se révèle maniable à souhait, les décors grisaillent, ternes et glauques, et l'action, quoique prenante, relève d'une difficulté trop importante pour pouvoir accrocher à long terme...

Cartouche pour la console Nec PC Engine. **A.N.**





CDI & CD-ROM : C DÉMENT !

(Suite)

La première partie de ce dossier était consacrée au CD-ROM, outil à destination informatique par excellence. Il est temps d'en venir à l'application "grand public" du CD, à savoir le CDI.

Ceux qui sont constamment à l'affût des nouvelles technologies ont pu voir, depuis la naissance du CD, converger un nombre croissant d'applications vers un support universel. Celui-ci existe, et bien qu'il ne soit pas encore tout à fait prêt à conquérir l'ensemble des marchés, tout porte à croire qu'il fera une entrée triomphale dans tous les domaines.

COMPACT DISC INTERACTIF

Le seul terme de micro-ordinateur a fait fuir plus d'un utilisateur potentiel, même si ses besoins réclamaient l'acquisition d'un tel outil. L'arrivée du *CDI* - déjà annoncée par ses concepteurs Philips et Sony pour 1988 et qui ne se fera certainement pas avant fin 91/début 92 - devrait réconcilier définitivement ces irréductibles réfractaires à l'informatique, sans même qu'ils s'en aperçoivent. Comment ? Tout simplement en s'imposant comme un appareil grand public au vrai sens du terme, aux côtés de la chaîne hi-fi, du téléviseur ou du magnétoscope.

Totalement autonome, le *CDI* ne nécessite aucune extension, si ce n'est un écran (TV ou moniteur), éventuellement une chaîne hi-fi pour la sortie sonore et une interface d'entrée qui peut être un clavier, une souris ou une télécommande. Il est important de noter que ces deux dernières constituent certainement le meilleur compromis pour l'utilisateur lambda.

L'architecture du *CDI* se constitue autour d'un microprocesseur 68000, d'une RAM de 1 Mo et d'un système d'exploitation multitâches OS9. Il est prévu d'y rattacher un coprocesseur vidéo, permettant d'accélérer singulièrement les animations.

Bien que disposant d'une structure de fichier particulière, le principe de base reste identique à celui du *CD-ROM* ou du CD audio : spirale unique et vitesse linéaire constante. La véritable différence réside dans le mode d'accès à l'information, à savoir par translation du laser vers une localisation donnée du disque.

Le temps d'accès théorique est à peu près similaire à celui du *CD-ROM* : environ 400 ms, mais une astuce permet d'éluder ce problème. Elle se base sur le procédé du léger différé : l'information (image, son ou texte) est stockée en RAM durant un temps t1 avant d'être expédiée vers l'interface de sortie. Pendant cette durée, le laser se déplace vers une nouvelle coordonnée, ce qui lui prend un temps t2. Résultat : t2 - t1 = t3. Ce dernier étant forcément moins important que le temps d'accès lui-même, il peut rendre cette opération presque totalement transparente à l'utilisateur.

LES PLUS DU CDI

Quintessence de toute l'évolution du CD, le *CDI* ne se limite pas - contrairement aux autres produits - à une utilisation particulière. En effet, il couvre la totalité des applications des autres dérivés CD, et plus encore : l'éducation (l'interactivité permet d'obtenir une réaction quasi intelligente au problème posé), la formation (idem que précédemment), l'information (la quantité de données stockées peut englober un domaine tout entier) et enfin les loisirs, que ce soit les jeux ou les films vidéo. Trois qualités de son différentes sont proposées : haute qualité CD-DA (compact disc audio), qualité émission FM, qualité émission AM, les deux dernières permettant, de par leur faible rendement, un gain de place significatif. Un atout de taille réside dans la possibilité de définir jusqu'à 16 canaux de 72 minutes, ce qui donne plus de neuf heures de musique en stéréo.

Comme l'audio, la vidéo dispose de plusieurs modes de codage : le **DYUV** (pour

L'une des nombreuses applications du CDI. Ediris est un programme d'aide à l'apprentissage de la mécanique destiné à la régie Renault.

les images naturelles), le **RGB** (pour les graphiques de haute qualité), le **CLUT** (pour les graphiques "standard" et les mises à jour rapides) et enfin le **RLE** (pour l'animation type dessin animé) Alors que le **DYUV** est particulièrement gourmand en espace mémoire avec ses 100 Ko par image, le *RLE* se contente de 10 Ko. Visuellement, la différence ne pardonne pas, en particulier lorsqu'il s'agit d'une image qualité vidéo (nécessitant donc un codage **DYUV**) compressée en *RLE* La qualité d'une application *CDI* dépendra donc de l'emploi approprié des différents modes de codage en fonction du document d'origine

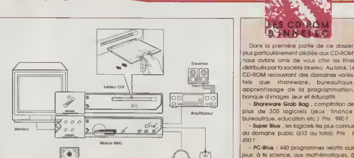
La numérisation de l'image, outre sa qualité de restitution, comporte de multiples avantages Elle offre en particulier une panoplie d'effets visuels impressionnants et pour la plupart irréalisables sur un support analogique création de sous-écrans, défilement d'images, zoom, fondu enchaîné, transparence d'images, superposition, effets de rideau (horizontal ou vertical), fenêtrage, etc

TOUT SUR CDI

Il y a des erreurs que l'on ne commet pas deux fois Avec le magnétoscope V2000, Philips avait appris à ses dépens que la qualité seule ne comptait pas sans un support

Le CDI 180 de Philips.

Les définitions du Robert encyclopédique (9 volumes) sur CD-ROM, un produit édité par La Commande Electronique 100 000 mots, 160 000 citations, 450 000 formes verbales et 1 million de synonymes. Fonctionne sous DOS ou sous Framework sur PC.



Configuration de base d'un poste CDI.

standardisé L'expérience s'était d'ailleurs soldée par un arrêt de production après une bien courte carrière La leçon a servi puisque le *CDI*, avant même de voir le jour, disposait déjà d'une norme d'indexation de fichiers (High Sierra, la même que celle du *CD-ROM*) et d'une charte définissant précisément un plan de développement portant le nom de Red Book Ces règles de base auxquelles ont adhéré Philips, Sony, Matsushito et d'autres grands constructeurs, garantissent une standardisation dans le vrai sens du terme

A l'heure actuelle, la compatibilité du *CDI* s'arrête au CD audio. Il est cependant envisageable qu'elle s'étende dans l'avenir à tous les autres dérivés du CD Si une telle chose devait se produire, cela constituerait un événement presque aussi important que l'invention du moteur à explosion Imaginez un appareil unique, un seul type de support, utilisable aussi bien au bureau qu'à la maison ou encore dans une voiture, et pouvant distiller la connaissance sous toutes ses formes - aussi bien que des distractions Annuaire électronique, presse écrite, encyclopédie, lecteur vidéo, ordinateur personnel autant de termes qui tomberaient en désuétude. Mais nous n'en sommes pas encore là et tous ces joujoux ont encore de beaux jours devant eux, ne serait-ce qu'en raison des impératifs financiers

CD-ROM Edition Optique de Microsoft Press, édité en France par P.S I. Malgré son âge avancé - son édition date de 1987 - il recèle une foule d'informations sur le sujet



C-DEJA FINI !

Toutes les révolutions ont provoqué des grincements de dents. Mais celle qui frappe aujourd'hui à notre porte, et qui est sûrement la plus insidieuse de toutes, échappera certainement à cette règle Après des années de préparation, d'adaptation du marché, elle pourra pénétrer en douceur dans les foyers sans que personne ne se doute de l'étendue du phénomène Rêve ou cauchemar ? Nous verrons bien Une chose est sûre, le CD et ses petits n'ont pas fini de faire couler de l'encre, en attendant de la remplacer définitivement

Georges Brize

LES CD-ROM D'INNELEC

Dans la première partie de ce dossier plus particulièrement dédiée aux CD-ROM nous avions omis de vous citer les titres distribués par la société Innelec Au total, 14 CD-ROM recouvrant des domaines variés, tels que shareware, bureautique, apprentissage de la programmation, banque d'images jeux et éducatifs

- **Shareware Grab Bag** . compilation de plus de 300 logiciels (jeux finance bureautique, education etc) Prix 990 F
- **Super Blue** . les logiciels les plus connus du domaine public (612 au total) Prix 1 490 F
- **PC-Blue** : 440 programmes relatifs aux jeux à la science, aux mathématiques, à l'éducation etc Prix 990 F
- **Software du Jour** : de nombreux logiciels répartis selon 5 fonctions (business, bureautique, informatique, jeux et éducatifs) Prix 499,50 F
- **RBBS-PC In a Box** : 7000 logiciels grand-public pour PC Prix 1 490 F
- **Shareware Gold** · les 40 meilleures ventes de compilations de domaine public Prix 799,50 F
- **"C" CD-ROM** : programmes C, codes sources et utilitaires Prix 990 F
- **Programmer s ROM** : informations sur de nombreux langages de programmation (ADA, Basic C Forth, Fortran, Modula 2, Prolog etc)
- **About Cows** : banque de textes complète sur les plus belles espèces bovines Prix 299 50 F
- **Spectrum Clip Art** · banque de 6 500 images classées en 14 domaines d'illustration (alphabet, design, titres, humour etc) Prix 2 990 F
- **Wheeler-Quick Art** banque de 2 200 images au format TIFF, faciles à intégrer dans des programmes d'édition Prix 2 499,50 F
- **CD Games Pack** : compilation de 30 des meilleurs jeux Code Masters pour C64, prochainement disponible sur CPC Prix : 279 F, soit moins de 10 F par jeu.
- **Bookshelf** · les 10 plus importants ouvrages de référence américains (The American Heritage Dictionary - 200 000 définitions -, Thesaurus Electronique - 500 000 synonymes etc) Prix 3 546,14 F
- **The CIA World Factbook** . base de données statistique et événementielle concernant 248 pays Prix 990 F

Pour de plus amples renseignements sur ces produits contacter la société Innelec au 48 91 00 44


SYSTEME RENAULT ATLAS
La Megane, la voiture futuriste de Renault, camprend tout ce qui est à la painte de la technologie Il est danc tout naturel que l'on y trouve un lecteur de CDI ultrasophistiqué signé Philips Non, ce n'est pas de l'esbroufe, puisqu'un disque d'aide a la conduite, nommé Atlas a été réalisé et que Renault projette l'installation optionnelle de CDI sur ses modèles haut de gamme Problemes de trafic ou tout simplement mécaniques, Atlas est là paur les résoudre Les cartes geographiques inscrites sur le disque couvrent toute l'Europe et permettent de visualiser rapidement les grands axes, aussi bien que les départementales reliant un point à un autre Et le tout avec fond sonore A quand la voiture sans chauffeur ?
130
ULTIMA
INFORMATIQUE
5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tel. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
metro Republique
72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tel 20 42 09 09
Fax 20 57 09 29
metro gare
Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tel 62 27 04 37
Fax 62 27 10 97
ATARI
520/1040 STE
Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte dessin, utilitaires.)
livré avec le Basic Omikron
520 3490 F
1040 4490 F
520 STE étendu à 1Mo 399OF
520 STF étendu à 1 Mo Nous Consulter
le STACY est DISPONIBLE
SM124 occasion 79OF
Disque dur 30 Mo 399OF
Souris ATARI 29OF
lecteur interne DF 85OF
Lecteur externe 3"1/2 99OF
Lecteur externe 5"1/4 17OOF
520/1040 STE
Couleur
Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte dessin, utilitaires .)
+ moniteur couleur SC1425/1224
520 5490 F
1040 6490 F
ATARI
520STF / 1040STF
Il nous en reste à des prix canons
Téléphonez nous! Vite
AMIGA 500
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3490 F
+ STARTER KIT
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3990 F
SOFTS SEGA MEGADRIVE
SUPER REAL BASKETBALL 520
NEW ZEALAND STORY 495
AIR DIVER 495
GOLDEN AXE 540
SUPER SHINOBI 508
GHOULS N GHOST 495
RAMBO III 450
SUPER HANG ON 540
ALEX KID 450
THUNDER FORCE 495
KEN 495
PRO JOYSTICK 1 490
NEC PC ENGINE
NEC PC ENGINE 1490 F
NEC PC ENGINE + 1 JEU 1550 F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX 1790 F
JEUX NEC
TIGER ROAD 490
SPACE INVADERS 490
CITY HUNTER 490
NEW ZEALAND STORY 490
RASTAN SAGA 450
SUPER VOLLEY BALL 490
PC KID 450
GALAGA 390
BULL FIGHT 490
CYBER CORE 490
PARANOIA 449
CHASE HQ 690
VIGILANTE 399
HEAVY UNIT 690
RED ALERT CD 490
BLOODY WOLF 495
TRIPLE BATTLE 399
DRAGON SPIRIT 399
NEC II PC
GRAFX
C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez
ULTIMA
3490 F
jeu Battle Ace
PROMO
NEC
GUNHED 420
GUNHED + KUNG FU 590
JOYSTICK XI PRO 690
Facilités de paiement: nous consulter
BON DE COMMANDE
a envoyer à ULTIMA/SARL VPL 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS
Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Tel
Carte bleue n
Date d'expiration
Signature
Désignation
Prix
Qté
Montant
Total


... Hiooo vif et cervelle, rusé GWEEEENLÔ!.
... MERCIIII!!!. MERCI COMPAIN, COMPAINE, BONNE COMPAGNIE POUR TON BEL ACCUEIL. ET PENDANT QUE TA MAIN S'EN CUEILLE LA PIECE DU KANTEUR ECOUTE, ECOUTE ENCORE L'ULTIME DAMMAGE DU FACÉTIEUX HERAUT !
- "Gwenlô, Démons et Divins, Au grân banquet du Koron, Hiooo Festent des coudes, Enjoient des mains, Ensuit petent et répètent
- "Gwenlô, tout pitre, beau pitou, Dito velle la cantilene, Hiooo, Va 'cor un lustre Fils et Filles Tout au long, dévercoucher ! ... Hiooo voila ses sorcelles, ruséééé
...GWEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEE
EEEEEEE
EEEEEE

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Bientôt sur vos machines

	Atari ST	Amiga	CPC
BOMBER			149/199
UNREAL		299	
HOT ROD	249	249	
SONIC BOOM	249	249	99/149
NINJA SPIRIT	249	249	99/149
CYBERBALL		249	99/149
IRON LORD			149/199
FRED	249	249	
LOST PATROL	199	249	
TENNIS CUP	249	249	169/199
IVANHOE	199	249	
LAST NINJA II	249	249	
BLOODWYCH			149/199

La sélection GAME'S au meilleur Prix

RAINBOW ISLANDS	CPC Disque	~~145~~	149
NINJA WARRIORS	CPC Disque	~~145~~	149
DOUBLE ACTION	CPC Disque	~~245~~	199
DEFENDER OF THE CROWN *		~~245~~	199
F29 RETALIATOR	Atari ST	~~245~~	199
MAUPITI ISLAND	Atari ST	~~345~~	299
MIDWINTER	Atari ST	~~345~~	299
GREAT COURTS	Atari ST	~~245~~	249
SAT	Atari ST	~~445~~	399
DOUBLE DRAGON	Atari ST	~~245~~	199

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté
Tous les jeux sont garantis échange

GAME'S sélectionne aussi les meilleurs jeux d'aventure, d'action et de simulation sur **PC & Compatibles et Commodore 64**



CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM + 1 JEU 749 F
En cadeau un disque Laser*
pour tout achat d'une console **SEGA MASTER SYSTEM**

CARTOUCHES DE JEUX A PARTIR DE 99 F

JOYSTICKS COMPATIBLES SEGA A PARTIR DE 125 F

Cagnes-sur-mer
67, Bd du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint-Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81


RENÉ ETAPAHOGA EN MISSION
ON ARRIVE À LA PLANÈTE ZABOGA-HON. ON VA ENFIN CONNAÎTRE LE BUT DE NOTRE MISSION
HONGA
ESSUYEZ VOS PIEDS S.V.P
TABAC
DERNIÈRE VIDANGE
BERNARD EST UN ÂNE
WC
ROBO GINETTE
BUT DE LA MISSION:
NOUS AVONS SEMÉ LA VIE SUR CETTE PLANÈTE IL Y A UN MILLION D'ANNÉES. VOTRE MISSION EST DE FAIRE UN RAPPORT SUR L'ÉVOLUTION DE L'ESPÈCE.
GÉNIAAAL! MAIS ALORS NOUS SOMMES DES DIEUX EN QUELQUE SORTE!
LAISSE-MOI RIGOLER. SI ON EST DES DIEUX, ALORS LES DIEUX AVAIENT DES HEMORROÏDES
ARRÊTE TES CONNERIES. LA PLANÈTE DEVRAIT ÊTRE PEUPLÉE DE MILLIARDS DE GENS, ET ELLE A L'AIR DÉSERTE!
NON! REGARDE! EN VOILÀ DEUX!
J'ESPÈRE QUE VOUS APPORTEZ LE MODE D'EMPLOI! PARCE QU'AVEC LA GROSSE QUI N'ARRÊTE PAS DE M'ALLUMER AVEC SES SEINS TURGESCENTS DEPUIS UN MILLION D'ANNÉES, J'AI LES COUILLES EN FEU MOI!
CARALI



JEUX OFFERTS PAR



Les éclaireurs ont fait leur boulot ! Le Pony Express fonctionne à plein et le courrier pullule de : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." D'anciens numéros de Micro News pour ceux qui ont le souffle court, et un sac de jeux pour les amateurs de grandes cavalcades (dans ce cas, préciser la version désirée).

***Manhunter 2 in San Francisco*, *Mewilo*, *Kenseiden* et *Stormlord* : l'exotisme à votre porte pour quelques lignes de plus ! Et lisibles - s'il vous plaît...**

PC

MANHUNTER 2 IN SAN FRANCISCO

(envoyé par Nicolas Barra)

JOUR 1

Sous le vaisseau, prenez la carte d'identité (ID CARD), puis le MAD Il s'allume automatiquement Cliquez INFO, puis le nom du Manhunter (PETER BROWN), EXIT, sélectionnez TRACKER (attendez la disparition de l'homme dans la fontaine et resélectionnez TRACKER), cliquez au port sur l'autre homme et tapez C. Allez dans l'appartement du Manhunter (F3), ouvrez le tiroir, prenez le vêtement et regardez par la fenêtre Sortez, dirigez-vous vers la banque (BANK OF CANTON), entrez, droite, avant Vous pénétrez dans un bureau, prenez le journal (NEWSPAPER) et le papier sur l'autre bureau (NOTE), regardez l'homme et l'inscription sur la porte (VOMIT DAT) Surtout n'oubliez pas que l'on se trouve **à l'intérieur du bureau**, donc on lit l'inscription **à l'envers** - comme dans un miroir (le nom de l'homme est TAD TIMOV), puis C, INFO, TAD TIMOV, EXIT, C Sortez de la banque, regardez l'homme, prenez le croc qui se trouve dans sa gorge (FANG) et le ticket (LAUNDRY RECEIPT)

Allez au FERRY BUILDING, lisez l'affiche puis allez au port (WAREHOUSE) Entrez, passez les robots, lisez le message (retenir les noms ZAC et MID) Ensuite emparez-vous du maillet, ressortez en évitant toujours les robots , dirigez-vous vers la fontaine (EMBARCADERO FOUNTAIN), entrez dans le tuyau, tuez les rats et les chauves-souris Vous parvenez dans une pièce où se trouve un mutant, raide mort

Prenez le permis de conduire (DRIVER LICENSE) sous le lit, regardez le mutant et prenez le flacon vide (FLASK). Parcourez des yeux le permis de conduire, vous y trouverez le nom XXX, STONE. En pensant au message, vous vous dites qu'il existe deux possibilités MIC STONE ou ZAC STONE Le véritable nom est MIC STONE Tapez C, INFO, MIC STONE, EXIT, C - ressortez, allez chez TAD TIMOV et entrez. Après l'attaque (mortelle) du chien, allez dans le parc (HYDE STREET PIER), descendez l'échelle et entrez dans le tunnel Après l'attaque du mutant, voyagez Un message des Orbs apparaît, entrez TAD TIMOV et MIC STONE En route pour la suite !

JOUR 2

Sélectionnez TRACKER, suivez le premier homme jusqu'au temple (TEMPLE), resélectionnez TRACKER, cliquez sur le second homme et suivez-le jusqu'à la laverie (LAUNDRY) TRACKER encore et cliquez sur le second homme chez le docteur (DR'S HOUSE) Dans la station de bus (CABLE CAR BARN), attendez qu'un autre pékin arrive après avoir tué le premier tracker - cliquez dessus Suivez-le jusqu'à la boîte de nuit (PRIVATE CLUB) et éteignez le MAD (C).

Allez au pont 5 (PIER 5), regardez le cadavre du mutant, prenez la muselière (MUZZLE) et utilisez le croc (qui rentre parfaitement) Rendez-vous chez TAD TIMOV, entrez et quand le chien apparaît, utilisez la muselière Vous pouvez maintenant aller lire le portrait et prendre l'appareil photo (CAMERA). Sortez, allez au temple (TEMPLE), droite, entrez, regardez les pots et mettez quatre pincées du contenu du second pot à partir de la gauche dans la pipe, puis fumez-le. Vous aurez une vision intéressante, plus une statue (STATUE)

Direction la gauche, entrez dans le temple Evitez les projectiles, grimpez les escaliers, cherchez la statue nommée HEAVEN et utilisez le vêtement sur elle (le message "FROTTEZ LE BIJOU D'HEAVEN !" était inscrit dessus Un autre message vous est destiné, montez, passez le tapis roulant, attendez bien que votre tour soit arrivé Prenez le parchemin (SCROLL) et sautez par la fenêtre !

Allez très vite dans la pyramide (TRANSAMERICA PYRAMID), prenez le pistolet (GUN), entrez à nouveau, montez, évitez les tirs du robot et vous aurez aidé un esclave à s'échapper du même coup

Une visite dans la boutique, entrez et ressortez, pénétrez dans la maison dévastée du docteur, regardez le cadavre, haut, encore un coup d'œil sur le macchabée - emparez-vous de la lettre coincée dans sa veste et utilisez le flacon vide (vous le remplissez avec le contenu de l'alambic) Remarquez le nom N GORING sur la lettre (N comme NOAH dans le journal), C, INFO, NOAH GORING, C Allez chez le père NOAH, entrez et fouillez les dossiers tout en vous attribuant la boîte d'allumettes Direction la boîte de nuit (PRIVATE CLUB) et frappez Un petit tour à la station de bus (CABLE CAR BARN), prenez-en un, allez près de l'interrupteur et appuyez dessus Passez par le

passage qui s'ouvre ainsi á vous, regardez les cadavres et prenez l'autre lettre Ressortez par le même chemin ; il faut alors se souvenir du message inscrit sur le parchemin "WEST EST NOTRE SEULE CHANCE" - essayez donc ZAC WEST, C, INFQ, ZAC WEST, C Allez au musae des cires, regardez la statue et foutez-lui des coups de maillet , entrez, gauche, gauche, montez et extirpez-vous du musée Dirigez-vous vers la lavene, regardez la porte, ressortez et pressez F3 Un message des Orbs apparaît, entrez NOAH GORING et ZAC WEST En route pour le dernier jour !

JOUR 3

Sélectionnez TRACKER, suivez l'homme jusqu'au square (PARK) Ouand il meurt, resélectionnez TRACKER, cliquez sur le deuxième homme apparaissant en bas et suivez-le jusqu'au musée de cires (WAX MUSEUM) Allez au square, montez et prenez la patte de rat (RAT'S PAW) Direction la boutique, entrez, utilisez la patte de rat Il faut gagner deux fois au jeu des TROIS AS Prenez le masque 1 (RAT MASK 1), faites un tour á la boîte de nuit avec le masque de rat, frappez Ouand les mutants vous attrapent par le col, servez-vous du flacon plein, brandissez la hechette (HATCHET) et sortez Allez é la lavene (maintenant ouverte), entrez, regardez la femme et employez le ticket (LAUNDRY RECEIPT) Aprés vous être réveillé, prenez la canne (WALKING STICK), sortez et retournez au square.

Entrez dana la square, montez, droite, allez près du cadavre sur le fil principal, utilisez la canne pour agripper l'annaau et laissez-vous tomber Entrez par la fenêtre, regardez la grille et sa serrure, puis servez-vous de l'anneau (RING) Quand vous tombez (au sens propre !) sur Phil Cook, prenez l'Orb sur un bâton (ORB-ON-A-STICK) qui a glissé de la voiture Phil vous projette au milieu des hommes-rats, utilisez l'appareil photo pour les éblouir et fuyez

Vous voua retrouvez é HYDE STREET PIER Rendez-vous encore au musée de cires (WAX MUSEUM), regardez la statue et utilisez le maillet Entrez, appuyez sur le bouton et observez la spectacle - trés instructif ! Gauche, regardez le cadavre, placez le curseur sur les fils blancs (WHITE THREAD) suspects at utilisez le croc pour les arracher Une carta magnétique était cachée dans la cravete, prenez-la et ressortez De retour à HYDE STREET PIER, descendez l'échelle, regardez sous la pont, montez et servez-vous de la hachette pour ouvrir la caisse

Una fois dans l'entrepôt, utilisez à nouveau la hachette (qui vous tomba des mains), regardez les prisonniers jusqu'à ce que vous trouviez celui qui correspond à la vision chez le Chinois - utilisez la statue (il le prend) Observez le système d'ouverture, employez la carte magnétique, puis l'Orb sur un bàton pour tausser le scanner !

Les prisonniers seront alors toue libres. Le mutant qui s'est emparé de la statue vous sauvera et vous placera dans une montgolfière Regardez les commendes et tournez la menette Pointez le curseur sur les gaz et servez-vous des allumettes La montgolfiére décolle et vous devez vous poser **juste audessus du château de Julius** (JULIUS CASTLE), situé sur le premier écran, à quelques centimètres de la COIT TOWER

Après avoir écrasé l'Orb, regardez les commandes, choisissez LAVA et fermez toutes les vannes Choisissez alors ROBOTS et placez-les tous dans la section située juste á côté de celle où la lave est stockée Puis passez aux SERVES, placez ceux-là dans la SERVERY Ouvrez la venne principale de le lave - tous les robots sont à ce moment engloutis Ouvrez la vanne qui suit (le CABLE CAR BARN sera dévasté). Enfin lâchez les vannes qui aboutissent à la COIT TOWER tout en protégeant HELL et FREEDOM (ils ne doivent en aucun cas être engloutis par la lave) Vous epprenez alors que c'est le fameux gaz rouge toxique de la COIT TOWER qui transformait les humains en mutants Avec la destruction de cette tour, ils retrouvent tous leur aspect normal. Choisissez alors SERVES et emmenez-les tous à HELL

Une fois dans la navette, pressez le bouton principal et entrez le code noté sur le bras du scientifique - soit UNCC La navette décolle il ne vous reste plus qu'á sortir du labyrinthe de lave Phil Cook s'enfuit, mais vous vous accrochez á son vaisseau ! A bientôt

AMSTRAD CPC

STORMLORD

(envoyé par Benoît Chatomer)

Niveau 1

Dirigez-vous vers la gauche, prenez la clef, ensuite allez vers la droite (attention aux chenilles) et ouvrez le porte Prenez le tremplin, délivrez la fée et reprenez le tremplin Quand vous vous retrouvez dans les airs, maintenez la manette à gauche pour ne pas prendre le parapluie Descendez et prenez le pot de miel Comme vous êtes obligé de passer sur le parapluie pour aller à droite, sautez pour reprendre le pot de miel Allez à droite une fée est entourée d'abeilles, sautez, emparez-vous de la clef (vous laissez le pot de miel) et déguerpissez en vitesse car les coléoptéres rappliquent Maintenant vous pouvez délivrer la deuxiéme fée

Ensuite à gauche toute, prenez le parapluie et le tremplin Mettez la joystick á droite pour retombar sur le champignon et là n'arrêtez pas de tirer à cause des monstres volants. Faites attention aux deux petits cratères. Allez à droite délivrer la fée et retournez sur vos pas pour reprendre le tremplin **Après** avoir atterri, allez chercher la clef et repartez à droite pour délivrer la quatrième fée Sautez par-dessus les abeilles, et voilà que des œufs tombent du ciel . Avancez toujours (en tirant sur les œufs), délivrez la fée et... tremplin ! A droite, prenez le pot de miel, revenez et échangez-le contre le parapluie Les abeilles se pointent et vous, vous allez chercher la clef. Quand elle est en votre possession, á droite - ne prenez pas la première porte mais la seconde et délivrez la dernière fée

Un petit truc

Entre le 1er et le 2éme niveau, vous avez un bonus qui vous permet de gagner une vie en plus Pour ce faire, votre bonhomme envoie des cœurs aux fees qui elles (si elles sont touchées) envoient des larmes - ramassez-les, si vous en avez dix ou plus c'est gagné

Niveau 2

Allez chercher la clef á gauche (attention au sol qui s'écroule sous vos pieds), puis à droite A un moment donné vous serez obligé de passer sur une marmite, sautez pour reprendre la clef et continuez

Vous arrivez au milieu d'un jeu d'échecs en furie, ne vous arrêtez pas et délivrez la fée sans emprunter le tremplin. Escaladez la maison, puis á droite Tout en détruisant absolument tout sur votre passage, prenez les chaussures et revenez sur le toit de la maison Choisissez le moment propice pour descendre et prenez le tremplin Vous vous retrouvez alors á votre point de départ Dirigez-vous vers la gauche et sautez par-dessus le grand obstacle Ne perdez pas une seconde et sautez sur le premier crâne, sinon les chenilles vont vous faire perdre une vie Bondissez de crâne en crâne et vous allez arriver près d'un tremplin, échangez vos chaussures contre le parapluie, puis prenez ce tremplin Délivrez la fée, puis comme l'accès au tremplin est fermé par une porte, allez á droite en faisant attention aux monstres volants Vous apercevez une clef, mettez-vous sur le rebord des briques l'entrée redevient libre. Echangez votre parapluie contre la clef, puis retournez à gauche (attention toujours aux monstres) et tremplin Vous retombez sur une fée - reprenez votre envol. A droite, méfiez-vous des œufs qui s'abattent en pluie et des cratères. Prenez la marmite, descendez et prenez le tremplin, échangez la première contre la clef et délivrance de la fée

A droite, puis saisissez les chaussures. Revenez, montez sur la plate-forme où se trouvent un tremplin et une fée. Attention ! Montez sur le rebord du tremplin et avancez un tout petit peu (il ne faut pas s'envoler), mettez ensuite votre manette en diagonale vers le haut et rendez la liberté à la p'tite fée. Enfin tremplin et quand vous êtes en vol, dirigez la manette vers la droite pour délivrer la dernière enchanteuse.

THOMSON

MEWILO

(envoyé par le groupe SA)

Aller à Parnasse

Sur la véranda, interroger Geneviève et Michel HUBERT-DESTOUCHES. Dans la chambre, cliquer sur le bateau du tableau. Le prénom du personnage est Arnaud ; remarquer de la propriété en cliquant sur la fleur d'hibiscus en bas à gauche (c'est la règle générale pour sortir d'un lieu)

Se rendre à la cornue

Le distilleur pèse le rhum.
La mangrove = une formation arbustive.
La tête à bouts = une valeur sentimentale.
La laghia = une danse guerrière.
Le fer de lance = un serpent.
Les Arawars = premiers habitants de l'île.
Le decollage = premier rhum de la journée.
Le manigou = espèce d'opossum.
Le madras = tissu de l'Inde.
La Martinique fut découverte par Christophe Colomb.
L'abolition de l'esclavage = 22 mai 1848.
Le mancenillier = fruits corrosifs.
Le vesou = jus extrait de la canne à sucre.
L'anoli = lézard vert.
Les premiers habitants de l'île = de paisibles artistes.
Les Français en Martinique = 1635.
Le collier-chou = bijou d'or.
Le féroce = plat composé d'avocats et de morue salée.
Le Pitt = arène de combats de coqs.
Repas de Pâques = matoutou.
Les Anglais ont occupé neuf fois.
La bagasse n'est pas utilisée pour faire le sucre.

Retourner à Parnasse

Dans la rue Case-Negres, interroger Echevin. Dans le salon, interroger Michel HUBERT DESTOUCHES, interroger Geneviève dans la fleur rose. Ensuite quitter la propriété.

Aller à Saint-Pierre

Interroger Valentin de Ronan dans la rue Victor-Hugo. Dans la Roxelane, interroger Séraphine et dans le lycée, interroger Malou. Enfin quitter Saint-Pierre.

Aller au Fond Cacao

Cliquer les deux plantes.
Cliquer les communs et interroger Da Evelina.
Cliquer le cheval et interroger Laurent du Banville.
Cliquer la calèche et interroger Alcipe Condette.
Quitter le Fond Cacao.

Aller au Pitt

Que met-on sur la table, que l'on coupe et qui ne se mange pas : des cartes.
Quand je suis couché, ils sont debout, quand je suis debout, ils sont couchés : les pieds.
Elle est si vicieuse qu'elle chante sous sa robe : la cloche.
Mon corps est dans la maison et ma tête est dehors : le clou.
Je ne suis ni roi, ni reine, mais quand on a besoin de moi, on me lèche le derrière : le timbre.
Je suis un magasin, tout ce qui est dedans est brûlé, tout ce qui est à l'extérieur est intact : la pipe.
Si je ne la pousse pas, elle m'empêche de passer : la porte.
Elle me suit partout, mais je ne peux l'aborder : l'ombre.
Tant que je ne crève pas leurs yeux, ils ne travaillent pas : les ciseaux.
Poil en haut, poil en bas, graine au milieu : l'œil.
Quelque chose qui descend toujours sans jamais remonter : la rivière.
Pendant qu'elle court, elle mange sa queue : la vie.
Puis quitter le Pitt.

Revenir à Saint-Pierre

Interroger maître Duchaude dans la rue Victor-Hugo. Devant la cathédrale, interroger Minéve Toussaint. Cliquer le livre : le nom de la victime est Mewilo. Quitter Saint-Pierre.

Pour lire le contenu de la lettre, cliquer celle-ci lorsque la carte de l'île se réinstalle.

Retourner au Fond Cacao

Cliquer les communs : interroger Da Evelina et cliquer Zouzoufe la mangouste. Quitter le Fond Cacao.

Retour à Saint-Pierre

Dans le lycée, cliquer la feuille contenant du vert pâle en haut à droite et vous obtiendrez des corossols pour la mangouste, quitter Saint-Pierre.

Retourner au Fond Cacao

Cliquer à nouveau les communs. Cliquer Zouzoufe.

Retour à Saint-Pierre

Interroger Man Cécé dans le sémaphore. Le mot manquant est GOMBOS. Quitter Saint-Pierre.

Aller à la petite savane

Avancer dans le jeu sans crainte, le mangouste va tuer le serpent. Interroger le Gumboiseur. Cliquer les fruits. Quitter la petite savane.

Cliquer le tout petit ruisseau entre le Fond Cacao et Parnasse sur la carte générale de l'île, juste au-dessus du "n" de Parnasse.

Les prénoms sont Anselme et Echevin.

SEGA

KENSEIDEN

(envoyé par Ronan Kergozou)

Niveau 1

Aucun truc précis. Une simple question d'entraînement.

Niveau 2 : Shizuken

Il existe une salle secrète dissimulée dans la tête d'un Bouddha. Agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à la roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche. Attention : lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

Niveau 3 : Negato

Il s'agit d'un niveau sans sorcier. A un certain moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas est une salle où vous trouverez un remède - tandis que celle du haut vous mène à la suite du tableau.

Niveau 4 : Igo

Au deuxième étage, continuer sans prendre l'escalier : il y a un remède au troisième étage à gauche - grimper l'escalier, où se trouve une vie. Tuez le sorcier Benkei, détenteur du parchemin n°2, en avançant vers lui et en vous plaçant sous sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper dans le vide. Dès qu'il relève sa massue, revenir vers lui pour frapper son genou gauche - c'est son seul point faible.

Niveau 5 : Toss

C'est une des deux salles d'entraînement vraiment utiles - la plus facile des quatre d'ailleurs. Revenir ensuite par le niveau 4.



(inutile de refaire le même parcours, il suffit d'aller tout droit).

Niveau 6 : Ieumo
Salle d'entraînement sans grand intérêt. Passez à la manche suivante sans gravir les escaliers.

Niveau 8 : Yameto
C'est la deuxième salle par ordre d'importance. Et comme la première, elle augmente le chiffre de votre compteur de force. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement vers le niveau 11.

Niveau 9 : Kaga
Comme au niveau 2, il faut monter sur la tête des statues de Bouddha - au nombre de trois. La première est un passage secret vers la troisième (et vice-versa). Quant à la deuxième, elle contient une vie. Pour tuer le sorcier qui opère sous la forme d'une larve volante (possesseur du parchemin n°3), utiliser la technique employée avec le n°2 et quand il se déplace horizontalement, sauter afin de le frapper dans l'abdomen.

Niveau 10 : Ige
Vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous livrera le parchemin n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec la technique n°2, puis celle du haut avec la technique n°3.

Niveau 11 : Oweri
Vous passerez facilement ce tableau avec un brin de savoir-faire. Pas de truc particulier.

Niveau 12 : Echyu
Il n'y a aucun sorcier. Juste un conseil : avancez prudemment et doucement. Reculez un peu lorsqu'un rocher tombe.

Niveau 13 : Suruga
Continuer chaque tableau jusqu'au bout car certains cachent des salles contenant des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "œil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé à celui du sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus (utiliser le parchemin n°3), puis retrouvez l'autre bord de l'écran. Renouveler cette opération plusieurs fois.

Niveau 14 : Echigo
Salle d'entraînement inutile, passer immédiatement au niveau 15.

Niveau 15 : Mito
Lorsque vous êtes dans le troisième corridor, ne prenez pas la deuxième porte (c'est l'entrée de la salle où se trouve le sorcier), mais continuez jusqu'au bout. Dans une des salles vous pourrez vous procurer un journal (si vous n'en avez pas déjà un). Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous permettra d'arborer un magnifique sabre (grâce à lui vous serez deux fois plus puissant qu'auparavant), sautez en frappant sans arrêt son crâne fêlé. Quand il se transforme en plusieurs petits crânes, déplacez-vous en utilisant le parchemin n°5 - il suffit normalement à les écarter de vous. Attention : le sorcier ne tourne pas toujours quand il arrive au bout de l'écran, il peut aussi le faire avant !

Niveau 16 : Edo
A la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un seul œil et une grande tunique) n'est qu'un sous-fifre ! Pour le tuer, il suffit de tirer sur les boules de feu qu'il envoie. Afin d'abattre le véritable maître des sorciers, il faut tout d'abord lui enlever deux masques (en le frappant) avant de pouvoir le blesser. Pour cela, utilisez encore la technique du parchemin n°3. Il est conseillé de se placer juste sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers qui (à mon avis) n'interviennent à ce moment que pour vous effrayer.

Vous pouvez maintenant rentrer chez vous pour y être acclamé par tous vos amis (et surtout amies). Vive Sega !

A ceux qui voudraient passer par le niveau 7 (volontairement non envisagé), je conseille de tirer et de sauter en même temps - employer à cet effet le parchemin n° 3.

NEC

TRUCS
(envoi de Julien Vauconsant)

DRUKEN MASTER

A l'écran de titre, faites Reset (Run puis Select) et maintenez Select. Quand la page de présentation apparaît, pressez haut et lâchez select. Immédiatement après, effectuez : 3 fois haut, 2 fois bas et 2 fois gauche. Un écran de menu se présentera alors à vos yeux.

GUNHED

A l'écran de présentation des musiques et de choix des stages (voir Micro News n° 28), sélectionnez votre area, pressez et maintenez : Select, bas, Fire 1, Fire 2 et Run - surtout ne relâchez pas Select ! Vous obtiendrez alors 10 vaisseaux jaunes, 10 bombes et pourrez parcourir un stage spécial **Area 0**, dans lequel vous affronterez un quelconque boss !

MOTO ROADER

A l'écran de titre, pressez haut, 1, Run ou haut, 2. Vous obtiendrez alors de nouveaux circuits. Pour vous procurer des circuits encore plus durs, faites : Select, 1 et Run. Et pour écouter les musiques et les bruitages, inscrivez **Music** quand on vous demande votre nom.

HONEY IN THE SKY

Faites 4 fois bouton1, 4 fois bouton 2 et 4 fois gauche-droite. Vous disposerez alors de 16 crédits.

SPACE HARRIER

Pour obtenir 5 vies et entendre les musiques de jeu, mettez **MD** dans le tableau "High Scores".

TALES OF MONSTER PATH

Pressez Select 1, 2 et Run en même temps - un menu apparaît. Entrez ensuite les mots **Speed up** ou le sigle **S620822**.

BLOODY WOLF

Pour entendre les musiques du jeu, faites, haut, 1, bas, 2, gauche, 1, droite, 2.

FANTASY ZONE

Pour avoir l'invincibilité, faites Pause puis 1, 2 (deux fois), haut (trois fois), bas (quatre fois), droite (cinq fois), gauche (six fois) + Run.

NECTARIS

Voici les 9 premiers mots de passe : REVOLT - ICARUS - CYRANO - RAMSEY - NEWTON - SENECA - ARATUS - GALOIS.





VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Amiga 500** garantie 10 mois + cable Péntel + 120 jeux + 2 joysticks + boîte de rangement (200 disks) Les jeux sont hyper-récents Le tout pour seulement 3 600 F (à débattre) Livraison à domicile sur Paris Patrick Garrel Tél (1) 46 05 16 74

Vds jeux **T08 disks** (Bivouac 60 F Marche à l'Ombre 90 F Dakar 4X4 90 F Les Chevaliers (4 jeux) 130 F Trivial Pursuit 100 F Meurtre en Série 100 F Plus autres jeux Jean-Marie Rozmarynowski Tél (16) 89 53 07 38 après 19 h

Vds **CPC 6128 couleur** + adaptateur télé + 40 disks + originaux + nombreuses revues + 1 joystick Le tout neuf vendu 4800 F à debattre Valeur reelle 7 000 F Damien Romano Tél (1) 43 75 50 05

Vds **CPC 6128 couleur** + 85 jeux (Knight Force Chase HQ etc) + joystick + 6 disks vierges + Logo + manuel + nombreuses revues Très bon état (1 an et demi) Prix 2 860 F Sylvain Gardet Tél (1) 45 60 56 90 à partir de 16 h

Vds **MSX 2 VG 8235** 256 Ko + jeux sur disks + cartouches + livre + MSX Dos + câble Péntel 2500 F à débattre Vds **MSX 1 VG 8010** + extension 64 Ko + magnéto + cartouches 1 000 F à débattre Tony Castro Tél (16) 42 49 94 31 après 18 h

Vds jeux sur **ST** Patrick Guerchon-BP 78 94320 Thiais

Vds **C 128 + lecteur disks 1571** + Plotter 4 couleurs 1520 + lecteur K7 + joystick + jeux + livres 4 500 F Christophe Sicard Tél (1) 42 26 11 98 apres 17 h

Vds **Atari 520 STF (double face)** + 7 originaux + 50 disks + joysticks + souris très bon état (janvier 89) Prix 1 900 F sur Paris uniquement Jérôme Picot Tél (1) 40 34 42 46

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur** + 320 jeux (Out Run Robocop Barbarian 1 et 2 After Burner etc) + joysticks + manuel + boîte de rangement + utilitaires + originaux + Discologie Prix 3 290 F David Frak Tél (1) 42 52 28 10

Vds **console Sega** état neuf + 8 jeux (Psychofox, Dynamite Dux, Captain Silver etc) Prix 2000 F (valeur neuve 2 790 F) Dominique Toucheteau Tél (16) 94 94 23 23

Vds **lecteur 5"1/4** sous garantie 1 500 F Patrick Guerchon Tél (1) 46 87 23 15, laissez message si je suis absent

Vds **console Sega** état neuf + 6 jeux (California Games Y s Out Run 3D, Thunder Blade Rocky, Soccer Tennis Hang-On) + 1 Rapid Fire Le tout 1 700 F Valeur plus de 3 000 F Corinne Bersauter Tél (16) 89 32 21 14

Vds **MO6** + **moniteur couleur Philips CM8535** + joystick + 30 jeux Très bon état Prix total 3 000 F à débattre (guide + péritélévision inclus) Lionel Morera Tél (1) 46 61 26 33 après 18 h la semaine

Vds et échange news sur **ST** Possède Rainbow Island Populous, Data disk 2 Space Ace etc Ecrire à Patrick Guercndn, BP78, 94320 Thiais

Vds ou échange jeux sur **Atari ST** Christian Sixte 19, rue de Lorraine 44210 Pornic

Echange et vends news sur **Amiga et ST** Envoyez vos listes à Fabrice Hades, 4 rue de la Touche, 16200 Jarnac

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur Stéréo 1084** + extension A501 + drive externe + nombreux jeux Prix 6 500 F Sébastien Le Charpentier Tél (1) 43 68 24 44

Vds **console Sega** + 16 jeux (Tennis Ace, R Type Galaxy Force, Space Harrier BlackBelt Shinobi Thunder Blade Choplifter etc.) Valeur 4 600 F Vendu entre 3 000 et 4 000 F Vds **Imprimante Thomson** jamais utilisée (gagnée à un concours) 500 F Yoann Letellier Tél (16) 32.43 57 82

Vds **MSX 2 VG 8235** 256 Ko + câbles + docs + nombreux jeux (Kontra + R-Type + Usas + Metal Gear, etc) Le tout en bon état 2 500 F à débattre Quentin Wallez Tél (16) 20 93 72 85

Vds **originaux Amiga** Chase HQ Beach Volley Fright Night Hard Drivin' Prix 120 F pièce Ninja Warriors 130 F Altered Beast 180 F Les Justiciers American Dreams The Story So Fars 150 F pièce Vds également d'autres jeux Richard Rodriguez Tél (16) 76 67 35 17 après 18 h

Vds **Amstrad CPC 6128, clavier Qwerty + moniteur couleur** + jeux + livres + logiciel de maths + revues Le tout en très bon état 2 500 F Frédéric Dekeyser Tél (1) 64 25 30 96 après 20 h ou 43 94 71 41 heures de bureau

Vds **console Sega Mega Drive 16 bits** + 2 jeux (Ghouls n Ghosts + Alex Kidd) + transformateur pour télévision Le tout neuf Prix 2 750 F Thierry Maos Tél (1) 39 47 96.23 après 19 h

Vds **console Sega** + joystick Konix + 10 jeux (Golden Axe R Type Rampage etc) Valeur 3750 F Vendu 1 800 F Jeannette Penet Tél (16) 84 37 69 53 après 19 h

Vds **hardcopieur** extrêmement performant pour **Atari ST** Prix 500 F Sébastien Bergot Tél (16) 21 20 59 23

Vds dom-pubs pour **STF et STE** Liste impressionnante contre un timbre Serge Wendling Impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.

Vds **Amstrad PCW 8256 avec imprimante** et trois disquettes vierges Le tout 2 500 F Saul Cathelin Tél (1) 46 26 76 26 après 18 h

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numero ou une demande d'abonnement **60 F pour les lecteurs non-abonnés** Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel prière de nous consulter

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal relevant du tribunal civil et correctionnel qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal)

RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM .... PRENOM : ....

ADRESSE ....

Vds **VG 5000 + encodeur Péri/Secam** + adaptateur joystick + 1 jeu 850 F Vidéopac + 2 jeux 600 F VG 5000 + lecteur K7 + Vic 20 + lecteur K7 + 3 K7 + autoformation Basic + cartouche 700 F à débattre Marc Bendel Tél (16) 82 22 29 02

Urgent ! Vds **MSX 2 Philips VG 8235** + 16 cartouches + 150 jeux en disquettes + lecteur K7 + 2 joysticks Le tout 2 500 F Antoine Dubiel Tél (1) 45 41 43 62 le soir

Vds **console Sega** + cable Pértel + Hang On + deux manettes + 2 jeux (Rastan + Thunder Blade) le tout en très bon état Valeur 1 200 F Eric Brehier Tél (1) 38 52 89 46

Vds **console Nec** sous garantie 2 ans avec jeux (Dragon Spirit Wonderboy 2, Shinobi Deep Blue Fantazy Zone) + revues Valeur 4 500 F Prix 3 500 F à débattre Réda Bercisse Tél (1) 48.20 38 07

Vds pour **Amiga 2000 kit PC/XT avec 2 drives 5"1/4** + carte 2088 + nombreux logiciels originaux professionnels Prix 5 000 F à débattre Eric Donat Tél (1) 43 46 57 12 le soir

Urgent ! Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + 35 news + joystick (Navigator) + boîte de rangement + 3 éducatifs + manuel Valeur réelle 6 500 F Vendu 4 000 F Daniel Domingos Tél (1) 48 27 16 27 après 17 h

Vds **console Nintendo** + 3 jeux (Punch Out + Super Mario 1 + Wizard & Warriors) Jamais utilisé (garantie 11 mois) + manuels Valeur 1 800 F Cédé 1 100 F Roman Attali Tél (1) 46 04 71 33 après 18 h et uniquement sur Paris

Vds **Sega 16 bits** (achetée début mars 3700 F) + 3 jeux (Kujaku 2 Alex Kidd, Basketball) + 2 manettes Le tout 3 000 F David Jais Tél (1) 60 12 44 49

Vds 8 jeux pour **Sega** en très bon état (Captain Silver Kenseiden etc) Le tout pour 1 360 F Urgent ! Si vous achetez tout le port est gratuit Laurent Coppin Tél (1) 30 50.26 46 après 17 h 30

ECHANGES

Recherche contacts sympas et sérieux **sur PC et compatibles** pour échanges (possède news et autres) Envoyer liste Gérald Orly 16 rue de Festieux 02880 Bièvres

Amiga cherche contacts pour échanger jeux et autres Possède news Réponse assurée Maxime Berna Tél (16) 89 45 38 74

ST/STE échange softs (débutants acceptés) Achète sur ST Speck Seuck Player Manager, Disco Scopie (tous originaux) Jean Sébastien Lethuillier, Saint-Aubin-de-Cretot 76190 Yvetot

Echange ou vends nouveautés sur **ST et Amiga** (Dragon's Lair 2 Tennis Cup, Infestation etc) Vds hardcopieur 800 F Vds Trackmaster (décompteur de piste), émulateur Mac avec roms 128, etc Laurent Boumeddane 9, avenue de la Rédoute 92600 Asnières

RECHERCHES

Achète **moniteur couleur pour Amstrad CPC** (Paris uniquement) Raphaël Berna. Tél (1) 43 72 64 64

Achète vos vieux **ordinateurs individuels** même en panne, surtout vos unités centrales seules et câbles Achète également **consoles** + cartouches moins de 350 F, quel que soit le modèle ou la configuration Je cherche surtout des trucs minables ! Laurent Robert appt 29 4, rue de l'Europe, 89700 Tonnerre

CONTACTS

Cherche contacts pour **console Sega** Je possède 18 jeux dont les meilleurs sont California Games Shinobi Spy vs Spy etc Bertrand Floury Tél (1) 45 20 01 21

Cherche personne motivée pour diriger club informatique **ST/Amiga** sur Paris Patrick Guerchon Tél (1) 46 87 23 15, laissez un message si je suis absent

Les meilleures news originales inédites en France sont au **MSX Master Club** Vous possédez un MSX1/2 ou 2+ n'hésitez pas à nous contacter Documentation sur simple demande MSX Master Club Tél (18) 21 75 44 28

DIVERS

Infogrames recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 68000 ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés Gros pari à prendre sur consoles machine d'arcade et CD Tél (16) 78 03 18 46 Contact Marie-Christine Barou

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga Adressez vos réalisations à Legend Sofware Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes de Coesmes 35700 Rennes Tél (16) 99 38 36 36

MAJOR THOMSON

BELOTE ET REBELOTE...

Pour que dure la saga Thomson, le Major lance ses atouts sur le tapis vert de la chance en un somptueux programme qu'il vous révèle entièrement !

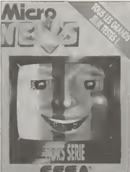
TAPIS VERT

```
0 'TAP-VERT
1 '
2 '
3 ' ________________________________
4 '/Tapis-vert THOMSON TO/MO        /
5 '\                    \
6 '\                    /
7 ' \_______(c)1988 M TOUZE_______/
8
9 '
10 '
60 CLS SCREEN3,4.4 CLEAR,.18
70 '****************
80 '* DEFGR$ TREFLE *
90 '****************
100 DEFGR$(0)=1,3,7,7,3 49.121,255
110 DEFGR$(1)=128,192,224,224,192.140
158,255
120 DEFGR$(2)=255.121,49,3.7,31.0,0
130 DEFGR$(3)=255.158,140,192,224,248,0,0
140 '****************
150 '* DEFGR$ PIQUE  *
160 ****************
170 DEFGR$(4)=1,3,7,15,31,63,127.255
180 DEFGR$(5)=128,192,224,240.248,252.
254.255
190 ****************
200 '* DEFGR$ CARREAU* '
210 '****************
220 DEFGR$(6)=255,127,63,31.15.7,3.1
230 DEFGR$(7)=255,254,252 248,240.224.
192,128
240 '****************
250 '* DEFGR$ COEUR  *
260 '****************
270 DEFGR$(8)=0,0,24 60.126,255,255,255
280 '****************
290 '* CERCLE       *
300 '****************
310 DEFGR$(9)=0,0,0,0,3,6,12,8
320 DEFGR$(10)=0.0,0,126,195 0.0.0
330 DEFGR$(11)=0 0.0.0,192,96.48 ,16
340 DEFGR$(12)=8,24,16,16,16 16,24,8
350 DEFGR$(13)=16,24 8.8,8,8,24,16
360 DEFGR$(14)=8.12,6,3,0 0.0,0
370 DEFGR$(15)=0,0 0,195,126 0 0,0
380 DEFGR$(16)=16,48,96 192,0,0,0,0
390 H=0 V=0 CH=0
400 DATA "1" "R","D","V","X","9","8","7"
410 M=0 SD=5000 GN=0
420 COLOR1
430 LOCATE5,1 PRINTCHR$(128),CHR$(129)
440 LOCATE5,2 PRINTCHR$(130),CHR$(131)
450 LOCATE15,1 PRINTCHR$(132),CHR$(133)
460 LOCATE15.2 PRINTCHR$(134) CHR$(135)
470 LOCATE25,1 PRINTCHR$(136),CHR$(136)
480 LOCATE25,2 PRINTCHR$(134),CHR$(135)
490 LOCATE35,1 PRINTCHR$(132),CHR$(133)
500 LOCATE35,2 PRINTCHR$(130) CHR$(131)
510 COLOR3
520 FORI=5 TO35 STEP10
530 LOCATE 1 4 PRINT CHR$(137),
CHR$(138),CHR$(139)
540 LOCATE I,5 PRINTCHR$(140)."
",CHR$(141)
550 LOCATE 1.6;PRINT CHR$(142)
CHR$(143).CHR$(144)
560 NEXTI
570 COLOR0,6
580 FORV=10TO 23 STEP 4
590 RESTORE 400
600 FORH=5 TO 33 STEP 4
610 READ X$
620 LOCATE H,V-1 PRINT"   "
630 LOCATE H,V PRINT" ",X$," "
640 LOCATE H,V+1 PRINT"   "
650 NEXTH
660 NEXT V
670 COLOR3.4
680 LOCATE1,10 PRINTCHR$(128),CHR$(129)
690 LOCATE1.11 PRINTCHR$(130),CHR$(131)
700 LOCATE1 14 PRINTCHR$(132),CHR$(133)
710 LOCATE1,15 PRINTCHR$(134),CHR$(135)
720 LOCATE1,18 PRINTCHR$(136) CHR$(136)
730 LOCATE1,19 PRINTCHR$(134);CHR$(135)
740 LOCATE1,22 PRINTCHR$(132);CHR$(133)
750 LOCATE1 23 PRINTCHR$(130);CHR$(131)
760 TC$="" CC$="" CO$="" PC$=""
770 LOCATE1,7,0 PRINT "VOTRE CHOIX A
TREFLE ?  "
780 C=10 GOSUB1160
790 TC$=K$
800 LOCATE1,7,0 PRINT "VOTRE CHOIX A
CARREAU ? "
810 C=14 GOSUB1160
820 CC$=K$
830 LOCATE1,7 0 PRINT "VOTRE CHOIX A
COEUR ?  "
840 C=18 GOSUB1160
850 CO$=K$
860 LOCATE1.7,0 PRINT "VOTRE CHOIX A
PIQUE ?   "
870 C=22 GOSUB1160
880 PC$=K$
890 LOCATE1.7,0 PRINT "             "
900 LOCATE1,7,0 INPUT "VOTRE MISE";M
910 SC=0
920 LOCATE1.7,0 PRINT"TIRAGE A TREFLE "
930 HA=6 GOSUB1310
940 IF TC$=X$ THEN SC=SC+1
950 LOCATE1,7,0 PRINT"TIRAGE A
CARREAU  "
960 HA=16 GOSUB1310
970 IF CC$=X$ THEN SC=SC+1
980 LOCATE1.7.0 PRINT"TIRAGE A COEUR  "
990 HA=26 GOSUB1310
1000 IF CO$=X$ THEN SC=SC+1
1010 LOCATE1.7,0 PRINT"TIRAGE A PIQUE  "
1020 HA=36 GOSUB 1310
1030 IF PC$=X$ THEN SC=SC+1
1040 LOCATE1,7 PRINT "          "
1050 IF SC=0 THEN GN=0
1060 IF SC=1 THEN GN=0
1070 IF SC=2 THEN GN=10*M
1080 IF SC=3 THEN GN=100*M
1090 IF SC=4 THEN GN=1000*M
1100 SD=5000+GN M
1110 LOCATE1,7 PRINT "MISE ",M,"
GAIN ",GN," SOLDE ",SD
1120 IF INKEY$=""THEN GOTO1120
1130 LOCATE 1,7 PRINT "               "
1140 LOCATE1,10 PRINT "               "
1150 GOTO570
1160 K$=INPUT$(1)
1170 IF K$=""  THEN GOTO1160
1180 CH=0
1190 RESTORE400
1200 FORH=5 TO 33 STEP4
1210 READ X$
1220 IF K$=X$  THEN CH=H
1230 NEXTH
1240 IF CH=0 THEN GOTO1160
1250 COLOR1.6
1260 LOCATECH,C-1 PRINT
CHR$(137).CHR$(136),CHR$(139)
1270 LOCATE CH.C PRINT CHR$(140)
LOCATE CH+2 c PRINTCHR$(141)
1280 LOCATE CH C+1 PRINT CHR$(142),
CHR$(143),CHR$(144)
1290 COLOR3,4
1300 RETURN
1310 FOR T=1 TO 10
1320 RESTORE 400
1330 FOR A=1 TO 8
1340 READ X$
1350 FOR Z=1 TO50 NEXTZ
1360 LOCATE HA,5,0 PRINTX$
1370 NEXTA
1380 NEXTT
1390 N=INT(RND*8)+1
1400 RESTORE 400
1410 FORI=1 TO N
1420 READ X$
1430 NEXTI
1440 LOCATE HA 5.0 PRINT X$
1450 RETURN
1460 '
1461 'VENDREDI 1er AVRIL 1988
```


SHADOW
Warriors
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.
Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux...retrouvez les dans ce fantastique jeu!
Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.
SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. (1) 43350675


DARGON ATTACK
ARSHEED
MARC BROTHERS
J'AI CHANGÉ TROIS FOIS D'ÉQUIPAGE... TROIS FOIS EN PENSANT : C'EST EUX! EUX QUI M'ONT PORTÉ LA POISSE !
MAINTENANT ILS SONT TOUS MORTS OU BIEN ILS ONT TROUVÉ LA VOIE ... ET MOI JE ...
BAM
NOUS SOMMES ENTRÉS DANS LE SYSTÈME SOLAIRE! NOUS NOUS SOMMES REMATÉRIALISÉS !
JE... C'EST SATURNE! J'AI RÉUSSI !
LA VOIE ! LA VOIE !


Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…
EGLISE REFORMEE DU PARTENARIAT COSMIQUE
TIENS L'ANCIEN CINÉMA A TROUVÉ PRENEUR! LE QUARTIER CHANGE DRÔLEMENT!
C'EST UN LIEU VOUÉ À LA COMÉDIE... ON VA VOIR ?
FRÈRE MIKAËL A UNE FORME ÉBLOUISSANTE AUJOURD'HUI ! ÉBLOUISSANTE !
DIEU QUI EST BONTÉ!
WAOUN QUELLE FOULE!
INCROYABLE!
...AMOUR! TOLÉRANCE! A CRÉÉ L'HOMME À SON IMAGE ET L'HOMME A INVENTÉ LA GUERRE ! LE MENSONGE ! L'HYPOCRISIE !
NOUS SOMMES À L'IMAGE DE DIEU MAIS L'IMAGE QUE NOUS DONNONS DE NOUS N'EST PLUS CELLE DE DIEU ! C'EST CELLE DU DIABLE !
19
A suivre...



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom

Adresse

....Ville

Tél Age

Veuillez m'envoyer exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Reglement je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chéque de 149 F.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :...Prenom : ....
Adresse : ....
Ville :...Code postal : ....
Type de machine possédée : ....Age : ....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F


DRAKKHEN
ATARI ST
INFOGRAMES

LE BOXON DU PROFESSEUR CHORON

Votre petite amie vous fait porter des cornes ?
Votre lecteur 3"1/2 est encore en panne ?
Vos parents ne veulent pas vous acheter une console 16 bits ?
Plus de problème, le professeur Choron est là pour vous aider !

L'année 90 a commencé très fort pour le professeur Choron. Au cours d'une interview accordée à Micro News, le célèbre homme de science a connu ses premiers émois avec une console Sega. "Cette petite m'a retourné les sangs" nous confiait alors le docte chercheur. Depuis, saisi par la fièvre des jeux vidéo, il n'a cessé d'expérimenter toutes les consoles et ordinateurs du marché. Aujourd'hui il revient dans Micro News avec l'expérience d'un vieux pro de la gâchette. Vous pouvez lui écrire au journal - *Micro News (Professeur Choron), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre* - et il répondra à toutes vos questions : bricolage, sexologie, S.A.V. technique, aide spirituelle, matrimonie, retour d'affection, désenvoûtement, virilité retrouvée... aucun domaine ne lui échappe ! Quant à ses poèmes, maximes, jeux et autres aphorismes, ils vous permettront de briller en société ou de séduire l'élue de votre cœur...

COURRIER DU CŒUR

LE BOUDIN ETAIT EN BLANC

Professeur Choron, lorsque je veux brancher ma console sur le poste de télévision familial, ma petite sœur se met à hurler car elle veut regarder Dorothée. Que dois-je faire ?
(Jean-Pierre N., Dijon)

Un petit cochon qui hurle, on l'égorge pour avoir la paix. Mais on ne peut pas faire ça à sa petite sœur sans salir la moquette et, du coup, se faire engueuler par papa et maman... La petite sœur veut Dorothée, on va donc lui donner. Foncez chez le charcutier acheter un boudin blanc, puis chez le volailleur acheter deux cuisses de serin, avec les pattes de préférence. Sur une extrémité du boudin blanc dessinez deux yeux, une bouche et un nez. Sur l'autre extrémité fixez les cuisses de serin. Et voilà, vous avez fabriqué une Dorothée en chair et en os que vous donnez à la petite sœur. Et pendant qu'elle joue avec son boudin, vous êtes peinard avec votre console.

CHANTAGE A L'AMIGA

Professeur Choron, mon père ne veut pas m'acheter un Amiga. Il dit que c'est trop cher alors que le prix vient de baisser. Aidez-moi !
(Annette D., L'Aigle)

Pour arracher un chèque d'environ 3 500 F à un père grippe-sous, voici comment il faut s'y prendre : annoncez-lui carrément que vous commencez une grève de la faim qui ne cessera qu'après avoir obtenu satisfaction à votre revendication. Cette grève menée jusqu'au bout et sans tricherie ne pouvant avoir qu'une issue : votre mort.

Aussitôt papa Harpagon fera fonctionner sa petite tête et sa calculette : "Voyons voir... si mon enfant meurt ça me coûtera le prix de l'emplacement au cimetière, le cercueil, le corbillard, les fleurs etc., soit la somme de 13 500 F environ. Par contre si je paye un Amiga à mon enfant, ça me coûte 3 500 F, mais il reste vivant. Du coup j'économise les frais d'enterrement, ce qui me fait un gain de 10 000 F net."

Après cela, aucun doute, vous avez votre Amiga en ayant fait gagner de l'argent à votre père rapiat !

L'ACTUALITE BRULANTE

Fait divers

Des entraîneurs parisiens sont accusés d'avoir dopé leurs chevaux de course avec un produit que leur aurait vendu un vétérinaire suisse. Dans la voiture de ce monsieur, la police a découvert un grand carton rempli de couteaux suisses. Pour doper un cheval au couteau suisse, on introduit le couteau fermé dans l'anus de l'animal exactement comme un suppositoire. Les contractions de l'intestin cherchant à se débarrasser de l'objet font s'ouvrir le couteau suisse qui, comme chacun sait, comporte une dizaine de lames dont une scie et un tournevis - il devient alors une sorte d'araignée à pattes métalliques gratouillant fortement les boyaux du bidet qui se met à courir vite en faisant des pets.

UN JEU DE CON

Distribuer à chaque joueur un ver de terre bien rouge. A l'aide d'une épingle on perce un petit trou au bout de la queue des vers. Après quoi, il ne reste plus qu'à pincer les petits bouts de queue entre les lèvres et à souffler très fort pour obtenir des ballons rouges. Le joueur gagnant est celui qui a réussi à faire le plus gros ballon.

PROVERBES AU BALCON, PAQUES AUX TISONS

- C'est toujours les cordonniers qu'ont les dents déchaussées.

- Si tu veux connaître ton ami, baisse ton pantalon et mets-toi à quatre pattes au bord du chemin.


100
100 POINTS
10 POINTS
GRAND JEU DU PREMIER QUI FAIT MILLE POINTS IL A GAGNÉ

SEX MACHINES

LES BELLES INTERVIEWS DU PROFESSEUR CHORON

JEAN-PIERRE MOCKY

LE ROI DES BRICOLEURS



[illegible]



Mocky et Lou... Brandt dans Il gèle en enfer

Y A-T-IL UN FRANÇAIS DANS LA SALLE ?

[illegible]

[illegible] 65 et mon père [illegible] depuis trop [illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]



future femme enceinte. Elle avait 17 ans, moi j'en avais 14.

Professeur Choron : Donc t'étais déjà un papa ? Tu te taisais déjà une [illegible] ?

Jean-Pierre Mocky : Oui c'est vrai, une [illegible] je suis devenu [illegible] le plus jeune marié de France et le plus jeune bachelier de France puisque j'ai sauté des [illegible] et que j'ai eu mon [illegible] à 14 ans en [illegible] pas [illegible] comme un [illegible].

Professeur Choron : Tu as eu un mariage [illegible], devant le maire, cortège et tout ?

Jean-Pierre Mocky : Oui, ma fiancée était [illegible] bien qui m'était en blanc, elle avait un [illegible], ce que j'ai [illegible] un de mes films. [illegible] allés manger au [illegible] pour le repas de mariage et moi, pendant ce temps, je suis allé voir *La [illegible]*.

L'ETALON

Professeur Choron : Mais 14 ans, normalement c'est l'âge où on se branle. Alors toi tu t'es tapé une nénette de 17 ans à 14 ans ?

Jean-Pierre Mocky : Je ne me suis jamais branlé de ma vie, j'ai toujours baisé, c'est pourquoi j'ai connu 850 femmes parce que chaque fois que j'avais envie de me branler comme tout le monde, j'allais baiser une fille.

Professeur Choron : Et l'animal, il te [illegible] ? Pourtant à l'époque il n'y avait pas la pilule, il n'y avait pas l'avortement. Pour les [illegible] [illegible] [illegible] être [illegible], [illegible] le mariage [illegible].

Jean-Pierre Mocky : Y avait pas la pilule, mais il y avait quand même des [illegible].

Professeur Choron : Y avait les putes ! [illegible] le plus jeune marié de France qui [illegible] de 17 ans [illegible] ... Alors t'es quand même [illegible] ?

Jean-Pierre Mocky : Il est [illegible], il a 45 ans, j'ai l'impression qu'il est plus vieux que moi.

Professeur Choron : [illegible] Jean-Pierre, tu n'as [illegible] pas les joies de la masturbation ?

Jean-Pierre Mocky : [illegible], c'est curieux parce que généralement c'est tout à fait naturel de se masturber, mais quand on [illegible] des femmes.

Professeur Choron : [illegible] !

Jean-Pierre Mocky : [illegible] non, mais quand j'étais jeune ce qui c'est passé c'est que [illegible] à Cannes, au Carlton, et [illegible].

Professeur Choron : T'avais pas besoin de te branler !

Jean-Pierre Mocky : Non, il y avait [illegible].

Professeur Choron : [illegible] et Jean-Pierre [illegible] dans son [illegible] de la situation. Tu [illegible] toute ta vie des belles nénettes [illegible] [illegible], tu n'as pas [illegible] et en plus tu fais tes comptes : 850 bonnes femmes ! Eh ! tu déconnes, c'est pas un chiffre [illegible] !

Jean-Pierre Mocky : J'ai calculé comme ça, une fois qu'on était avec Daniel Gélin. [illegible] "J'en ai [illegible] 1900". Lui, il y [illegible], il [illegible] tapait vraiment [illegible] par jour.

Professeur Choron : Sans compter celles qui [illegible] des [illegible] chiottes, à droite à gauche...

Jean-Pierre Mocky : [illegible], mais on ne peut pas dire son nom, vous [illegible]. (Mocky nous [illegible] d'une [illegible] sex-symbol des années [illegible].)

Professeur Choron : Il faut dire qu'on a [illegible]. Mais [illegible], si vous allez voir "Il gèle en enfer" vous [illegible] comme moi [illegible] compte de [illegible] !

FLEUR DE RUBIS

Jean-Pierre Mocky : [illegible] puisque je prépare un grand film [illegible] dans lequel tu vas tourner d'ailleurs, Choron, sur Pigalle en 1945, avec les bordels et la chaise à bascule : le type était assis et il y avait [illegible] qui [illegible] de lui ! C'était la fameuse chaise... une chaise à bascule inventée par Louis XIV et qui se trouvait dans le bordel *Le Palais d'Aphrodite* à Pigalle, où il se passait des choses extraordinaires...

Professeur Choron : Quelle est l'histoire de ton prochain film, ça se passe juste après la guerre ?

Jean-Pierre Mocky : Juste en 45, au moment où les Chinois et les Maghrébins s'affrontent à Pigalle et où les gens [illegible] veulent garder les bordels. C'était très agréable les bordels à l'époque, on mangeait [illegible] avant d'aller [illegible] les filles. Les gens qui ont connu en gardent un souvenir impérissable, je n'ai malheureusement pas vécu ça.

Professeur Choron : C'est vrai que c'est un plaisir qu'on a supprimé.

Jean-Pierre Mocky : Il y avait dans Pigalle une jeune fille qui s'appelait Fleur de Rubis, un peu comme Casque d'Or que Signoret a interprété. Cette Fleur de Rubis était une petite vierge qui arrive à Pigalle en 1945 pour [illegible] son frère qui était un des premiers travelos. Elle rencontre des tas de personnages [illegible] comme il y en avait à l'époque, des vrais personnages de films d'avant-guerre. Puis son frère est tué et elle décide de le venger. Ça se sera dans la première époque [illegible] deux époques, comme dans *Les enfants du paradis*. Dans la deuxième époque, elle devient [illegible] et elle va tuer tous les gens qui ont contribué à la mort de son frère. On va construire en [illegible] tout le Pigalle de l'époque, ce sera une superproduction avec des grosses vedettes et aussi des personnages [illegible] dont j'espère tu [illegible] l'un d'eux : les [illegible], la traite des blanches, les vendeurs de cartes postales pornos, les fabricants de [illegible] en caoutchouc qui soufflaient dans des moules en caoutchouc, toute une industrie qui est née à cette époque dans les [illegible] de Pigalle, comme les culottes fendues, etc.

Professeur Choron : La culotte fendue, voilà une grande [illegible]... Ah ! c'est ce que portaient nos grands-mères, tu te rends compte ! [illegible] ça !

Jean-Pierre Mocky : C'est ce qui m'a fasciné. Aujourd'hui, quand on [illegible] les [illegible], [illegible] sont moins pittoresques qu'à cette époque.

Professeur Choron : [illegible] personnellement, j'ai [illegible] les premiers [illegible], mais c'était pas les mêmes [illegible] militaires [illegible] assez [illegible]. Mais les [illegible] de la grande époque [illegible] pas [illegible] un coup [illegible] au niveau des [illegible] et ça c'est un grand [illegible], c'est [illegible], c'est un [illegible] !

UN COUPLE

Mais revenons à ton film "Il gèle en enfer", que j'ai beaucoup aimé. Je le dis sans [illegible] difficile qu'il y a très peu de mecs qui y [illegible]. Mais en plus tu m'as dit que c'était une grande histoire d'amour et [illegible] voir [illegible] partout. Que tu as 14 ans ou un [illegible] y a la queue dans tous les coins ! Tu te dis : "Choron, c'est une grande histoire d'amour parce que la nénette qu'on voit dans le film elle est [illegible] de tous les jours ". T'as [illegible] tu l'as [illegible] pas [illegible] [illegible] ?

Jean-Pierre Mocky : Eh... c'est une belle histoire, oui... C'est une histoire conjointe entre le film et ma vie privée puisque c'est une fille que je n'ai pas connue avant, contrairement à [illegible] metteurs en scène qui [illegible] un droit de cuissage et se tapent [illegible] de leur film en leur faisant du chantage.

Professeur Choron : Mais dans les [illegible] femmes de ta vie, ça t'est déjà arrivé, ça ?

Jean-Pierre Mocky : Non, je trouve assez lâche de dire ça à une fille. De deux choses l'une, si la fille est [illegible] ça c'est une chose, mais quand on dit à une fille qui ne veut pas : "Vous aurez le rôle si vous baisez avec moi", ce que font beaucoup de metteurs en scène, moi je trouve ça dégueulasse. Je ne le fais pas, [illegible].

Professeur Choron : Je l'ai vue dans le film, ta copine. C'est vrai qu'elle est belle. Dans le film elle joue le rôle d'une pute et effectivement elle a l'air d'une pute. C'est sûr qu'il est [illegible] avec une vraie salope ! Seulement [illegible]...

Jean-Pierre Mocky : Il n'a besoin de rien ! Ça je vous le dis tout de suite. Il n'a pas besoin de se masturber ! Elle assure la relève ! Tous les mecs qui vont voir le film vont en tomber amoureux. Allez mec, Français...

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE



A suivre...

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F



1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

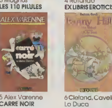
2 Régine Deforges/G Lecloire
CONTES PERVERS



3 Magnus
LES 110 PILULES



4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS domaine public les disquettes les plus hard attention cuisine epicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 4 et 5 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)
FESS n°11 (Amour)

COMMODORE 64
FESS n 12 (Girls, girls, girls)
FESS n°13 (Sex Castle)



Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : ____________________
Adresse : ____________________
Tél. : ____________________

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

CORIDA

TANITA TIKARAM

THE SWEET KEEPER TOUR





L'OLYMPIA

26,27 AVRIL 1990 A 20H30

Locations : Olympia, Fnac, Virgin Mégastore, Nuggets, Clémentine, Billetel, Oui FM



SPLASH, SMASH & CRASH !

En rouge et en vert, au panier ou dans les couloirs de la mort, ça chauffe un max...

HOT SHOTS (Gottlieb)

Voici **Hot Shots**, un flipper qui vous plonge dans une ambiance de fête foraine et dont le fronton est agrémenté de charmantes donzelles en socquettes qui... que... enfin qui font que des fois, on aimerait bien être un nounours jaune au regard lubrique, quoi ! Inutile de vous inquiéter de votre taux d'alcoolémie si vous voyez des choses étranges. Tout va bien, les cibles sont bien des éléphants roses, des poulets jaunes, des horloges à coucou rouge ou des grenouilles vertes, et non pas le fruit de vos cauchemars éthyliques. Pour obtenir l'extraballe, il vous suffit d'abattre les lettres de T-E-D-D-Y B-E-A-R - en français ça ferait O-U-R-S E-N P-E-L-U-C-H-E (vous vous rendez compte du nombre de cibles à descendre !). Pour le reste, on se croirait dans un stand de tir forain, vu le bruit et le nombre incroyable de machines à dégommer. Un bon plan pour ceux qui n'ont pas envie de se déplacer jusqu'à la foire du Trône.

ARCH RIVALS (Bally/Midway)

Si vous traînez de temps en temps dans les salles d'arcade parisiennes, vous avez sûrement dû entrevoir **Arch Rivals**, un jeu de basket-ball ngolo que ses auteurs n'hésitent pas à qualifier de basket-brawl (brawl = bagarre). L'innovation vient surtout de l'aspect visuel du jeu, qui met en scène des personnages aux physiques très typés dans une ambiance BD. Une animation parlante donne aux joueurs des attitudes de Harlem Globe Trotters (longs bras ballants et agilité surprenante) et des graphismes aussi détaillés qu'amusants achèvent de vous mettre dans le ton. Les joueurs, juchés sur d'interminables jambes ont tous le look décontracté "Huggy-les-Bons-Tuyaux", les pompom girls se feraient traiter de boudins même par Sophie Marceau, et l'arbitre est un binoclard bedonnant pas plus haut qu'une zézette de sous-chef du rayon bricolage chez Auchan. Bien sûr, toutes les règles du basket figurent au menu et vous pouvez disputer des matchs contre un copain ou contre l'équipe dirigée par l'ordinateur. Si vous avez quelques francs à claquer, profitez-en pour essayer cette simulation comico-sportive, vous ne le regretterez pas.

S.T.U.N. RUNNER (Atari)

A bord d'un aéroglisseur semblable à celui de Luke Skywalker dans *La guerre des étoiles*, vous allez participer à des courses ultra-rapides sur des pistes tordues constituées de tunnels vertigineux. En passant à certains endroits, vous récupérerez des boucliers protecteurs, des turbos qui vous permettront de

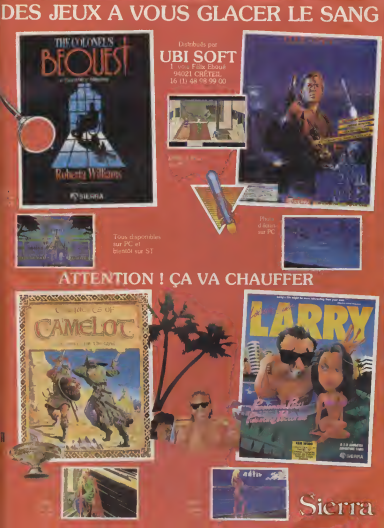


laisser vos adversaires sur place, ou mieux, les terribles "shockwaves", des armes surpuissantes qui éclatent tout sur leur passage.

Pas de problème, on s'y croit vraiment : vous êtes assis sur la selle de la machine, un vrai guidon entre les mains, le doigt sur la gâchette - de plus l'action trépidante reçoit le soutien de graphismes 3D à décoiffer le professeur Choron.

En attendant une éventuelle adaptation micro qui sera de toute façon loin de vous procurer les sensations de l'original, je vous conseille d'aller poser vos fesses sur ce remarquable engin. Si après ça vous pouvez encore regarder votre Amstrad CPC, votre ST ou votre Amiga sans un sursaut de dégoût, je veux bien m'écouter la totalité des 33 tours d'Yvette Horner, assis sur un réchaud à gaz en mangeant des testicules de hyène bouillis, foi de...

Pinball Willy


DES JEUX A VOUS GLACER LE SANG
THE COLONEL'S BEQUEST
Roberta Williams
SIERRA
Distribués par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00
Tous disponibles
sur PC et
bientôt sur ST
Photo
d'écran
sur PC
ATTENTION ! ÇA VA CHAUFFER
CAMELOT
LARRY
SIERRA
Sierra

A.M.C.

Tel est le titre du prochain shoot'em up de Dinamic pour Amiga. Ça ressemble un peu à *Forgotten Worlds* dans le genre "je suis blond, musclé, j'ai un gros flingue et des propulseurs dans le dos", un peu à *Shadow of the Beast* dans le genre "regardez ma belle pelouse aux sprites enchanteurs", et aussi un peu à *Bad Company* dans le genre "j'ai pas le temps de m'appliquer pour les graphismes, je suis garé en double file et j'ai rendez-vous chez le dentiste". C'est bourré d'aliens agressifs qui viennent s'empaler bêtement sur le laser du héros dans un scrolling horizontal parfait et ça n'a rien de bien original. Reste à deviner ce qui peut bien se cacher derrière ces trois initiales mystérieuses. A.M.C. L'Amicale martiniquaise de Cachan ? Les Amis de Maurice Chevalier ? Une chanson du groupe Kassav. *Apnée, Moules et Crustacés* ? La réponse très prochainement dans votre magazine préféré (mais non, pas *Play Boy*, bande de petits vicelards - et d'ailleurs ce journal n'existe plus en France !)



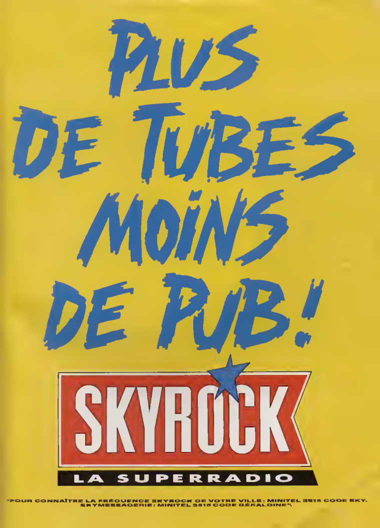
MICROCLUB MINIPRIX !

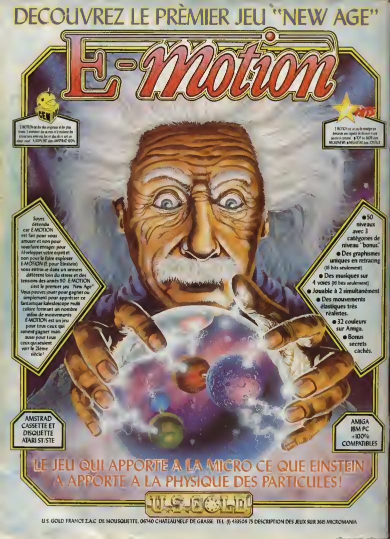
Vous avez un Amstrad CPC ? Deux logiciels pour 99 F - pas un centime de plus - ça vous intéresse ? Et pas des merdes en plus ! **Arkanoid 1 et 2, Gauntlet 1 et 2, Wonder Boy et Wizball, Enduro Racer et Super Hang-on, California Games, Winter Games** etc. En tout vingt disquettes soit quarante titres pour le moment, mais ce n'est qu'un début. La collection **Microclub** va regrouper les meilleurs softs d'Ocean et US Gold entre autres, à raison de deux titres par disquette. A ce prix-là, une offre pareille ne se refuse pas, d'autant que toutes les notices seront entièrement traduites en français. Si votre tirelire est comme la mienne, plutôt genre cochonnet de pétanque que gros porc d'Amsterdam, n'hésitez pas une seconde et courez chez votre revendeur le plus proche ! (Si on est dimanche au moment où vous lisez ces lignes, laissez tomber - attendez la semaine prochaine)

ELECTROCOIN DU BOIS...

Spécialiste des jeux d'arcade, Electrocoin va bientôt développer sous le label **Electrocoin Software** des logiciels pour Amiga, ST et C64. Les premiers softs seront des adaptations d'arcade, mais Electrocoin Software va très rapidement se lancer dans la production de jeux originaux. La première adaptation devrait être **Time Soldier**. On attend ça avec impatience.

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Chef de publicité :
Bruno Keller
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean Yves Zagnoni
Maquettiste :
Sylvie Da Silva
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nédélec, Olivier Martinene, Ludovic Monnerat, Michael Touzé
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton, Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnelroy (USA), Fuminon Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed, Vuillemin
Photo couverture : LGI/Kipa
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop
Impression:
Rotolat
Dépôt légal :
2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47 25 72 75
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes :
Sordiap (numéro vert
(1) 05 34 84 20, terminal E67)
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990


PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!
SKYROCK
LA SUPERRADIO
"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".


DECOUVREZ LE PRÈMIER JEU "NEW AGE"
E-MOTION
Soyez détendu car E-MOTION est fait pour vous amuser et non pour vous faire enrager pour développer votre esprit et non pour le faire exploser E-MOTION (E pour Einstein) vous entraine dans un univers différent loin du stress et des tensions des années 90. E-MOTION c'est le premier jeu "New Age" Vous pouvez jouer pour gagner ou simplement pour apprécier ce fantastique kaleidoscope multi colore formant un nombre infini de mouvements E-MOTION est un jeu pour tous ceux qui aiment gagner mais aussi pour tous ceux qui seulent voir le 2lème siècle!
● 50 niveaux avec 3 catégories de niveau "bonus."
● Des graphismes uniques en retracing (16 bits seulement)
● Des musiques sur 4 voies (16 bits seulement)
● Jouable à 2 simultanément
● Des mouvements élastiques très réalistes.
● 32 couleurs sur Amiga.
● Bonus secrets cachés.
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE ATARI ST/STE
AMIGA IBM PC +100% COMPATIBLES
LE JEU QUI APPORTE A LA MICRO CE QUE EINSTEIN A APPORTE A LA PHYSIQUE DES PARTICULES!
U.S. GOLD
U.S. GOLD FRANCE Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL (1) 43350675 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA